

**RIAS KARAKTER TOKOH DHARMAPUTRA RA KUTI  
PADA PERGELARAN TEATER MENTARI PAGI  
DI BUMI WILWATIKA**

**PROYEK AKHIR**

**Diajukan Kepada  
Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta  
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna  
Memperoleh Gelar Ahli Madya**



**ADE RORO SEKAR PUSPITASARI  
NIM. 15519134001**



**PROGRAM STUDI TATA RIAS DAN KECANTIKAN  
PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA  
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
MARET 2018**

**RIAS KARAKTER TOKOH DHARMAPUTRA RA KUTI PADA  
PERGELARAN MENTARI PAGI  
DI BUMI WILWATIKA**

**Oleh:**

**Ade Roro Sekar Puspitasari  
15519134001**

**ABSTRAK**

Pembuatan Proyek Akhir ini bertujuan untuk: 1) Bagaimana mendesain kostum asesoris, rias karakter dan penataan rambut tokoh Ra Kuti dalam pertunjukan Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta, 2) Bagaimana menata kostum, asesoris dan rias karakter serta penataan rambut tokoh Ra Kuti dalam pertunjukan Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta, 3) Bagaimana menampilkan tokoh Ra Kuti dalam pertunjukan Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.

Metode yang digunakan dalam rias karakter tokoh Ra Kuti melalui tahapan: 1) *define* (pendefinisian) membahas tentang analisis cerita, analisis karakter dan karakteristik tokoh Ra Kuti, analisis sumber ide serta pengembangan sumber ide, 2) *design* (perencanaan), membahas tentang desain kostum, desain asesoris, desain rias karakter dan desain pertunjukan, 3) *develop* (pengembangan) membahas tentang validasi desain kostum asesoris, rias wajah dan penataan rambut, 4) *desseminate* (penyebarluasan) tempat dan waktu dilaksanakan pengembangan bertempat di laboratorium Progm Studi Tata Rias dan Kecantikan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta selama tiga bulan dari Oktober 2017-januari 2018.

Hasil yang diperoleh dari proyek akhir yaitu: 1) rancangan kostum, asesoris, dan rias karakter Ra Kuti dengan unsur garis, warna, bentuk, ukuran dan kesan, tekstur dan menggunakan prinsip desain *balance*, rias karakter dengan unsur warna kemerahan, menggunakan prinsip desain keselarasan, memiliki kesan lebih tegas, perancangan penataan rambut, menerapkan unsur desain garis lengkung, memiliki kesan keluwesan, unsur warna hitam, 2) hasil penataan kostum, asesoris, dan riasan karakter berupa celana berwarna hitam dengan ornamen pernak-pernik yang ditempel, rias karakter yang diaplikasikan warna, coklat dan hitam, prinsip desain keselarasan, kesan lebih tegas, penataan rambut puncak, dengan unsur warna hitam yang melembangkan ketegasan, 3) Hasil dilakukannya pertunjukan seni pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta yang bertema Kudeta di Majapahit dengan penampilan tokoh Ra Kuti pada tanggal 18 Januari 2018 pukul 13.00 WIB digedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta dengan dihadiri kurang lebih 500 penonton, yang dilaksanakan sesuai dengan rencana berjalan dengan lancar dan sukses.

Kata kunci: *Rias Karakter, teater tradisi, Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta, Ra Kuti.*

**MAKE UP CHARACTER FIGURE DHARMAPUTRA RA KUTI ON  
PERFORMACES MENTARI PAGI  
DI BUMI WILWATIKTA**

**By:**

**Ade Roro Sekar Puspitasari  
15519134001**

**ABSTRACT**

*The final project is intended to: 1) How to design costume accessories, dressing characters and hairstyling Ra Kuti figure in the performance of Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta, 2) How to organize costumes, accessories and dressing characters and hairstyling figure Ra Kuti in the performance Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta, 3) How to present Ra Kuti figure in Mentari Pagi performance di Bumi Wilwatikta.*

*The method used in character formation Ra Kuti through stages: 1) define (definition) discusses the story analysis, character analysis and character characteristics Ra Kuti, analysis of source ideas and development of source ideas, 2) desaign (planning), discuss about costume design , design accessories, character dress design and design performances, 3) developpe discuss about the validation of costume accessories design, makeup and hair styling, 4) desseminate where and when the development takes place in the laboratory of Progrm of Study of Makeup and Beauty , Faculty of Engineering, Yogyakarta State University for the month from October 2017-January 2018.*

*The results obtained from the final project are: 1) the costumes, accessories, and makeup character with line elements, colors, shapes, sizes and impressions, texture and use the principle of balance design, makeup with reddish color elements, using the principle of desan kesanyasa, have the impression of more firmly, designing the hairstyle, applying the curved design elements, has the impression of flexibility, the element of black, 2) the result of arrangement of costumes, accessories, and makeup characters in the form of black pants with ornaments knick-knacks that taped, , brown and black, alignment design principles, stronger impression, peak hairstyles, with black elements that develop firmness, 3) The result of performing arts performances of Mentari Pagi traditional theater at Earth Wilwatikta themed Coup in Majapahit with the appearance of Ra Kuti figure on dated January 18, 2018 at 13:00 pm digedung Auditorium State University of Yogyakarta with attended kur more than 500 spectators, carried out in accordance with the plan run smoothly and successfully.*

*Keywords: Character Makeup, Teater Tradisional, Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta, Ra Kuti.*

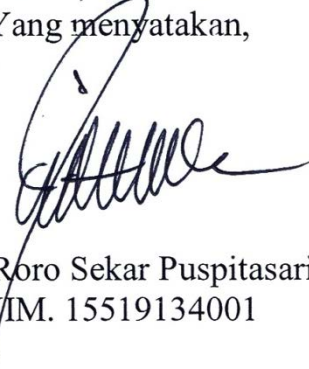
## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ade Roro sekar Puspitasari  
NIM : 15519134001  
Program Studi : Tata Rias dan Kecantikan  
Fakultas : Teknik  
Judul Proyek Akhir : Rias Karakter Tokoh Dharmaputra Ra Kuti pada  
Pergelaran Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta

menyatakan bahwa proyek akhir ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang sepengetahuan saya, tidak terdapat karya, pendapat yang ditulis, atau diterbitkan orang lain, kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta,      Maret 2018  
Yang menyatakan,



Ade Roro Sekar Puspitasari  
NIM. 15519134001

**HALAMAN PENGESAHAN**

Proyek Akhir



**RIAS KARAKTER TOKOH DHARMAPUTRA RA KUTI PADA  
PERGELARAN MENTARI PAGI  
DI BUMI WILWATIKA**

Disusun Oleh:


**ADE RORO SEKAR PUSPITASARI  
NIM. 15519134001**

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Proyek Akhir Program Studi Tata Rias dan Kecantikan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta pada tanggal 26 Maret 2018

**TIM PENGUJI**

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Asi Tritanti, M.Pd Ketua Penguji/Pembimbing		16 April 2018
Eni Juniastuti, M.Pd Sekertaris Penguji		16 April 2018
Elok Novita, M.Pd Penguji		17 April 2018

Yogyakarta, 18 April 2018  
Dekan Fakultas Teknik  
Universitas Negeri Yogyakarta



**Dr. Widarto, M.Pd  
NIP. 19631230 198812 1 001**

## MOTTO

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

“Barang siapa keluar untuk mencari ilmu maka dia berada di jalan Allah “  
(HR.Turmudzi)

Boleh jadi kamu membenci sesuatu, padahal ia amat baik bagi kamu. Dan boleh jadi kamu mencintai sesuatu, padahal ia amat buruk bagi kamu. Allah Maha mengetahui sedangkan kamu tidak mengetahui”  
(Al-Baqarah: 216)

“Orang yang menuntut ilmu bearti menuntut rahmat ; orang yang menuntut ilmu bearti menjalankan rukun Islam dan Pahala yang diberikan kepada sama dengan para Nabi”.  
( HR. Dailani dari Anas r.a )

“Allah mencintai orang yang bekerja apabila bekerja maka ia selalu memperbaiki prestasi kerja”  
( H.R. Tabrani )

“Bukanlah orang-orang yang paling baik dari pada kamu siapa yang meninggalkan dunianya karena akhirat, dan tidak pula meninggalkan akhiratnya karena dunianya, sehingga ia dapat kedua-duanya semua.Karena di dunia itu menyampaikan akhirat.Dan jangankah kamu jadi memberatkan atas sesama manusia“.  
(H.R Muslim)

Dari annas bin malik berkata : telah bersabda rasulullah SAW: barang siapa keluar rumah untuk menuntut ilmu maka ia dalam jihad fisabilah hingga kembali  
(HR.bukhari)

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Dengan mengucap puji syukur kehadiran Allah SWT, Tuhan sang Maha pemberi hidup. Karya Proyek Akhir ini saya persembahkan untuk:

Kedua orangtua saya, Bapak Heri Sulaksono dan Ibu Evy zubaedah yang telah membimbing dan mendukung selalu untuk pendidikan seorang anak.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas Hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan rangkain kegiatan Proyek Akhir dengan baik. Proyek Akhir dengan Judul “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta” merupakan salah satu syarat guna memperoleh gelar Ahli Madya Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Universitas Negeri Yogyakarta.

Selama penyusunan Proyek Akhir ini, penulis mendapatkan banyak bimbingan, bantuan dan motivasi dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Asi Tritanti M.Pd selaku Dosen Pembimbing Proyek Akhir yang telah memberikan pengarahan dan bimbingan akademik dengan penuh kesabaran sehingga Laporan Proyek Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Ibu Elok Novita, M.Pd selaku penguji Proyek Akhir Tata Rias dan Kecantikan.
3. Ibu Eni Juniastuti, M.Pd selaku sekretaris pada saat sidang Proyek Akhir.
4. Seluruh Dosen program studi Tata Rias yang selalu memberikan semangat serta dukungan.
5. Bapak Afif Ghrub, M.Pd selaku perancang busana pergelaran Proyek Akhir.
6. Ibu Dr. Mutiara Nugraheni, STP., M.Si selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
7. Bapak Dr. Widarto, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
8. Untuk semua sahabat-sahabat yang mendukung saya.

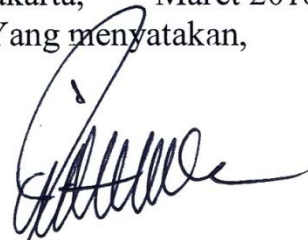
9. Rekan-rekan angkatan 2015 Tata Rias dan Kecantikan yang selalu bersama dalam suka dan duka dalam menjalankan pendidikan hingga akhir.

10. Almameter Tercinta Universitas negeri Yogyakarta

Penulis menyadari bahwa dalam penyusun Tugas Akhir ini masih terdapat banyak kekurangan yang harus diperbaiki. Oleh karena itu, penulis berharap agar pembaca memberikan saran dan kritik yang bersifat membangun dan bermanfaat.

Atas perhatiannya penulis mengucapkan terima kasih. Semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat dan berguna bagi penulis khususnya dan ilmu pengetahuan pada umumnya.

Yogyakarta,      Maret 2018  
Yang menyatakan,



Ade Roro Sekar Puspitasari  
NIM. 15519134001

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
ABSTRAK .....	ii
ABSTRACT .....	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN .....	vi
LEMBAR PENGESAAHAN .....	v
MOTTO .....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	v
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
<b>A. Latar Belakang.....</b>	<b>1</b>
<b>B. Identifikasi Masalah .....</b>	<b>5</b>
<b>C. Batasan Masalah .....</b>	<b>6</b>
<b>D. Rumusan Masalah .....</b>	<b>6</b>
<b>E. Tujuan .....</b>	<b>6</b>
<b>F. Manfaat .....</b>	<b>7</b>
<b>G. Keaslian Gagasan.....</b>	<b>8</b>
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>10</b>
<b>A. Sinopsis Cerita.....</b>	<b>10</b>
<b>B. Sumber Ide .....</b>	<b>11</b>
1. Pengertian Sumber Ide .....	11
2. Pengembangan Sumber Ide.....	11
<b>C. Desain .....</b>	<b>12</b>
1. Pengertian Desain.....	12
2. Prinsip Desain .....	13
3. Unsur Unsur Desain .....	15
<b>D. Kostum dan Aksesoris Pendukung.....</b>	<b>21</b>
1. Pengertian Kostum.....	21
2. Tujuan Berbusana .....	24
3. Teori Asesoris .....	26
<b>E. Tata Rias .....</b>	<b>26</b>
1. Pengertian Tata Rias .....	26
2. Tata Rias Karakter .....	27
3. Panggung .....	30
<b>F. Penataan Rambut.....</b>	<b>31</b>
1. Pengertian Penataan Rambut .....	31
2. Pola Penataan Rambut .....	31
<b>H. Body Painting .....</b>	<b>32</b>
<b>I. Pergelaran.....</b>	<b>34</b>

1. Pengertian Pagelaran.....	34
2. Tema Pagelaran .....	35
3. Panggung.....	36
4. Tata Cahaya Panggung .....	37
5. Tata Suara .....	39
<b>BAB III KONSEP DAN METODE PENGEMBANGAN .....</b>	<b>41</b>
<b>A. Define (Pendefisian).....</b>	<b>41</b>
1. Analisis Cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta .....	41
2. Analisis Tokoh Cerita Ra Kuti .....	42
3. Analisis Karakter dan Karakteristik Tokoh Ra Kuti .....	43
4. Analisis Sumber Ide Tokoh Ra Kuti .....	43
5. Analisis Pengembangan Sumber Ide.....	44
<b>B. Desain .....</b>	<b>45</b>
1. Desain Kostum.....	45
2. Desain Asesoris.....	49
3. Desain Rias Wajah.....	52
4. Desain Body Painting .....	53
5. Desain Penataan Rambut .....	54
6. Desain Pagelaran.....	54
<b>C. Develop .....</b>	<b>55</b>
<b>D. Disseminate .....</b>	<b>58</b>
1. Rancangan Pagelaran .....	58
2. Penilaian Ahli (Grand Juri) .....	58
3. Gladi Kotor .....	59
4. Gladi Bersih .....	60
5. Pagelaran.....	60
<b>BAB IV PROSES HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>61</b>
<b>A. Proses, Hasil dan Pembahasan Define .....</b>	<b>61</b>
<b>B. Proses Hasil Pembahasan Desain .....</b>	<b>62</b>
1. Kostum.....	62
2. Asesoris.....	66
3. Rias Wajah.....	66
<b>C. Proses, Hasil dan Pengembangan Develop .....</b>	<b>69</b>
1. Validasi Desain Kostum oleh Ahli I .....	69
2. Validasi Rias Tata Rias Karakter Oleh Ahli .....	70
3. Pembuatan Kostum .....	71
4. Validasi Rias Karakter .....	72
5. Hasil Validasi Rias Wajah Karakter II.....	72
6. <i>Prototype</i> Tokoh Ra Kuti yang di Kembangkan.....	73
<b>D. Proses, Hasil dan Pembahasan Disseminate .....</b>	<b>74</b>
1. Penilaian Ahli ( <i>Grand Juri</i> ).....	75
2. Gladi Bersih .....	77
3. Pagelaran Utama .....	78

<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN</b> .....	<b>80</b>
<b>A. Simpulan</b> .....	<b>80</b>
<b>B. Saran</b> .....	<b>83</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>85</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>87</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Prabu Kresna .....	44
Gambar 2. Desain Kostum .....	47
Gambar 3. Celana.....	48
Gambar 4. Jubah.....	48
Gambar 5. Kain hijau dan batik .....	49
Gambar 6. Asesoris Bagian Lengan.....	50
Gambar 7. Asesoris Pada Bagian Kepala .....	50
Gambar 8. Asesoris Pada Bagian Tangan .....	50
Gambar 5. Kain hijau dan batik .....	51
Gambar 6. Asesoris Bagian Lengan.....	51
Gambar 7. Asesoris Pada Bagian Kepala .....	52
Gambar 8. Asesoris Pada Bagian Tangan .....	52
Gambar 13. Desain <i>Make up</i> .....	53
Gambar 14. Desain <i>Body Painting</i> .....	53
Gambar 15. Desain Penataan Rambut.....	54
Gambar 16. Desain Panggung Pagelaran.....	55
Gambar 17. Desain Kostum Tokoh Ra Kuti Validasi I .....	63
Gambar 18. Desain Kostum Tokoh Ra Kuti Validasi II.....	64
Gambar 19. Desain Kostum Tokoh Ra Kuti Validasi III.....	64
Gambar 20. Foto Rancangan Kostum .....	65
Gambar 21. Desain Ikat Kepala .....	66
Gambar 22. Akhir Ikat Kepala .....	66
Gambar 23. Membersihkan Wajah .....	67
Gambar 24. Mengaplikasikan <i>Foundation</i> .....	67
Gambar 25. Mengaplikasikan Bedak Padat dan Bedak Tabur.....	67
Gambar 26. Mengaplikasikan <i>Eyeshadow</i> .....	68
Gambar 27. Membuat alis dan mengaplikasikan <i>eyeliner</i> .....	68
Gambar 28. Membuat Kumis.....	68
Gambar 29. Tokoh Ra Kuti.....	70
Gambar 30. Riasan Tokoh Ra Kuti.....	70
Gambar 31. Asesoris .....	71
Gambar 32. Riasan pertama .....	72
Gambar 33. Riasan Karakter kedua .....	73
Gambar 34. Tampilan Keseluruhan Talent .....	74

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Biaya Pengeluaran.....	71
---------------------------------	----

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Foto bersama Talent .....	89
Lampiran 2. Foto Tokoh Ra Kuti .....	89
Lampiran 3. Foto bersama talent.....	90
Lampiran 4. Foto bersama pembimbing .....	90
Lampiran 5. Foto bersama Srikandi 2015 .....	91
Lampiran 6. Foto perpembimbing.....	91

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Budaya dalam bahasa Inggris disebut *culture*, merupakan suatu istilah *culture* sendiri dalam bahasa Inggris kompleks yang mencakup pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat, dan lain-lain kemampuan-kemampuan serta kebiasaan-kebiasaan yang didapatkan oleh manusia sebagai anggota masyarakat (Tylor, 1871).

Budaya Suku Jawa Indonesia merupakan sebuah budaya yang dianut oleh masyarakat suku Jawa yang meliputi, Jawa Timur, Jawa Tengah, dan DIY. Budaya yang dianut oleh suku Jawa ini menjadi salah satu budaya Indonesia yang disukai oleh masyarakat manca Negara, kebanyakan orang diluar negeri tertarik dengan seni wayang kulit, gamelan, dan seni batik (William, 2017).

Budaya Nasional adalah suatu kebudayaan yang didukung oleh sebagian besar warga suatu negara, dan memiliki syarat mutlak bersifat khas dan dibanggakan, serta memberikan identitas terhadap warga. Budaya yang dihasilkan oleh masyarakat bangsa tersebut sejak jaman dahulu hingga kini, sebagai suatu karya yang dibanggakan yang memiliki kekhasan bangsa tersebut dan memberi identitas, serta menciptakan suatu jati diri bangsa yang kuat. Semua daya upaya seluruh rakyat Indonesia untuk dapat mengembangkan harkat serta martabat sebagai bangsa, dan diarahkan agar memberikan wawasan serta makna pada pembangunan nasional dalam segala bidang kehidupan bangsa (Dewantara, 1945).

Kebudayaan tradisi tersebut dikarenakan adanya pengaruh budaya asing, fenomena di atas membuktikan perlu adanya suatu usaha untuk meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai pentingnya menjaga serta melestarikan kebudayaan di Indonesia. Hal ini juga perlu diperhatikan dengan memperkenalkan kepada masyarakat khususnya kalangan remaja mengenai kebudayaan Indonesia agar tercipta generasi kedepan yang dapat menjaga dan selalu di budayakan di negara kita, agar dapat generasi muda sekarang tidak melupakan peninggalan warisan nenek moyang kita (Khairul Maddy, 2010).

Memudarnya tradisi tersebut dikarenakan adanya pengaruh budaya asing yang masuk ke Indonesia yang tentunya menurut pandangan generasi muda merupakan suatu hal baru yang lebih modern dari pada kebudayaan sendiri yang dikenal cukup lama. Pengaruh dari kebudayaan luar yang masuk ke Indonesia sangat mempengaruhi gaya hidup dan pola pikir masyarakat modern saat ini, hal ini terbukti dengan lebih dikenalnya cerita dari luar negeri dikalangan remaja saat ini. Cerita dari luar negeri memiliki cerita dan latar belakang kebudayaan yang sangat berbeda dengan Indonesia, karena pada cerita rakyat di Indonesia umumnya menceritakan kebudayaan bangsa Indonesia itu sendiri, sedangkan cerita luar negeri lebih menarik karena bercerita lebih modern dibandingkan di Indonesia.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin maju dan arus informasi yang menyajikan kebudayaan barat sudah mulai banyak. Sehingga masyarakat pada umumnya sudah tidak asing mendengar tentang budaya

barat. Seiring dengan perkembangan zaman tradisi budaya Indonesia yang telah diwariskan nenek moyang kita secara turun temurun mulai memudar.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan diatas menjadi dasar alasan mahasiswa D3 Tata Rias dan Kecantikan Universitas Negeri Yogyakarta mewujudkan suatu karya sebuah cerita teater tradisi dengan tema “Kudeta Majapahit”, merupakan cerita teater pada jaman dahulu, yang menceritakan tentang Kerajaan Majapahit dan Lumajang, yang di kembangkan menjadi sebuah karakter atau suatu yang telah di kembangkan dari aslinya sesuai dengan imajinasi secara menyeluruh.

Oleh sebab itu cerita teater bukan sekedar hiburan namun perlu diperkenalkan kepada kalangan remaja guna memberikan bimbingan dan mengajarkan sikap dan perilaku yang baik sebagai bekal kehidupan. Cerita yang dipentaskan dalam bentuk teater tradisi ini mengambil tema dari kehidupan pada jaman dahulu yaitu Kerajaan Majapahit dan Lumajang. Pada cerita tersebut menceritakan dimana pada tahun 1293 hingga 1500 M telah berdirinya Kerajaan Majapahit, salah satu kerajaan terbesar dan hampir berhasil menyatukan seluruh nusantara. Kerajaan Majapahit merupakan kerajaan yang didirikan sekitar pada tahun 1293 oleh Raden Wijaya. Kerajaan Majapahit yang berpusat di Majakerta memiliki usia selama 234 tahun telah diperintah oleh dua belas raja, Majapahit ditandai dengan gagasan penyatuan wilayah Nusantara dalam bingkai Sumpah Palapa Gajah Mada (Adji, 2016: 26-27).

Pergelaran dalam bentuk teater tradisi ini menggabungkan lagu, dialog, akting dan tarian. Pagelaran ini akan dilengkapi dengan tata panggung serta *lighting*. Hal tersebut sangat berpengaruh dengan kesempurnaan sebuah teater tradisi karena akan mempengaruhi warna riasan tokoh dengan jarak penonton dan panggung. Berkaitan dengan teater tradisi tersebut, mahasiswa Tata Rias dan Kecantikan membuat tampilan setiap tokoh menarik semua kalangan, dan didukung oleh beberapa tokoh diantaranya tokoh Ra Kuti yang berperan penting pada Kerajaan Majapahit, Ra kuti yang mempunyai karakteristik dan karakter tokoh dalam cerita. Ra Kuti memiliki watak protagonis.

Sifat yang dimiliki oleh Ra Kuti baik, membuat dirinya memiliki gaya kehidupan selalu tegas, bijaksana. Ra Kuti juga sebagai penengah kerajaan Majapahit dan Lumajang, Ra Kuti yang berumur 40 tahun, yang patut dijadikan sumber pelajaran dalam pendidikan moral. Pesan moral saling menghargai, saling membantu dan menghargai amanat, yang ada pada diri masing masing pada cerita “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta” dapat memberikan pelajaran hidup bagi penonton dan bagi orang lain.

Pada penampilan tokoh teater tradisi pada jaman dahulu masih menggunakan kostum dan asesoris yang monoton, yang masih menggunakan tembaga pada asesorisnya dan masih berat pada saat digunakan talent, kostum yang masih menggunakan bahan blusdru yang tidak menyerap keringat dan berat juga untuk digunakan sehingga talent tidak mudah bergerak. Sedangkan kosmetik yang digunakan pada jaman

dahulu belum *water proof*, gampang luntur saat pertunjukan teater yang memiliki banyak gerak dan belum menggunakan *countering*.

Dalam cerita ini penulis tokoh Ra Kuti mendapatkan sumber ide, kemudian mengembangkan sumber ide tersebut yang diwujudkan pembuatan kostum, riasan karakter, kostum dan penataan rambut yang tidak mengganggu kenyamanan tokoh Ra Kuti saat memerankan naskah di atas panggung, tanpa mengurangi sedikitpun ciri khas atau karakter dari tokoh Ra Kuti pada jaman dahulu.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi adanya permasalahan-permasalahan sebagai berikut :

1. Memudarnya tradisi budaya Indonesia karena pengaruh budaya asing yang masuk di Indonesia.
2. Tergesernya cerita teater tradisi jaman dahulu dengan cerita modern saat ini.
3. Sulitnya menampilkan tokoh Ra Kuti pada cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.
4. Kurangnya pengetahuan masyarakat tentang cerita teater pada jaman dahulu.
5. Tidak mudah menuangkan ide dalam merancang kostum dan asesoris tanpa mengurangi karakter dan karakteristik tokoh pada jaman dahulu.
6. Sulitnya pemilihan kosmetik agar tidak terjadi kelunturan pada *make up* dan iritasi pada *talent*.

### **C. Batasan Masalah**

Permasalahan yang akan dibatasi pada Tokoh Ra Kuti yaitu pada rias karakter yang meliputi rias wajah, *bodypainting*, rambut, kostum, *asesoris*, properti dan menampilkan pagelaran Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut maka pada Proyek Akhir ini dapat dirumuskan masalah adalah :

1. Bagaimana mendesain kostum asesoris, rias karakter dan penataan rambut tokoh Ra Kuti dalam pagelaran Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.
2. Bagaimana menata kostum, asesoris dan rias karakter serta penataan rambut tokoh Ra Kuti dalam pagelaran Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.
3. Bagaimana menampilkan tokoh Ra Kuti dalam pagelaran Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.

### **E. Tujuan**

Proyek akhir ini bertujuan untuk :

1. Menghasilkan rancangan kostum, asesoris, riasan karakter dan penataan rambut tokoh Ra Kuti dalam cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.
2. Mampu menata kostum, asesoris, rias karakter dan penataan rambut tokoh Ra Kuti dalam cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.
3. Mampu menampilkan tokoh Ra Kuti dalam pagelaran teater Mentari Pagi di Bumi.

## **F. Manfaat**

### 1. Bagi Mahasiswa

- a. Proyek akhir merupakan kesempatan untuk berkreasi, dan mewujudkan karya secara maksimal serta menerapkan semua ilmu yang telah diperoleh dibangku kuliah kemudian dituangkan kedalam bentuk karya.
- b. Menambahkan pengetahuan tentang pembuatan rias karakter dengan sumber ide Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.
- c. Dapat menampilkan suatu karya dengan mengangkat tema “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta” dengan menggunakan tata rias yang tradisional dan tidak meninggalkan bentuk aslinya.
- d. Dapat mengaplikasikan ketrampilan yang pernah diperoleh dari dosen pengampu selama mengikuti perkuliahan di Prodi Tata Rias dan Kecantikan.
- e. Menambah dan menggali kreatifitas dalam menciptakan karya-karya baru yang lebih kreatif dan inovatif.

### 2. Bagi Program Studi

- a. Melahirkan perias muda yang profesional dan mampu bersaing dalam dunia Tata Rias dan Kecantikan.
- b. Menunjukkan kepada masyarakat luas akan eksistensi Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Negeri Yogyakarta melalui penyelenggaraan Proyek Akhir.
- c. Menjalani kerja sama dan hubungan baik antara mahasiswa dengan dosen dalam menyampaikan ide atau gagasan.

- d. Memperkenalkan program studi Tata Rias dan Kecantikan kepada masyarakat luas.
- e. Mensosialisasikan kepada masyarakat akan eberadaan Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

### 3. Bagi Masyarakat

- a. Mengetahui adanya jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana khususnya Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Negeri Yogyakarta melalui penyelenggaraan Proyek akhir.
- b. Mendapatkan pesan moral dari pagelaran Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta
- c. Mengetahui jenis tata rias dari berbagai macam karakter sesuai dengan watak pemain.
- d. Mengetahui adanya Program Studi Tata Rias dan Kecantikan di Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

### **G. Keaslian Gagasan**

Pernyataan yang menjelaskan bahwa karya yang dibuat merupakan pengembangan murni dari penulisan tugas akhir dengan judul Tata Rias Karakter Dharmaputra (Ra Kuti) Pada Pagelaran Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta merupakan hasil karya sendiri mulai dari tahap perancangan, pengaplikasian, dan menampilkan tata rias karakter serta penataan rambut yang belum pernah dipublikasikan dan ditampilkan sebelumnya yang

dibuat sendiri oleh Mahasiswa Tata Rias dan Kecantikan UNY sehingga murni dibuat semaksimal mungkin.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Sinopsis Cerita

Sinopsis cerita adalah ikhtisar karangan ilmiah yang biasanya dimunculkan bersamaan dengan karangan asli yang menjadi dasar sinopsis tersebut (KBBI, 1988: 845). Sinopsis mengandung tiga pengertian yaitu; ikhtisar karangan, ringkasan, atau abstraksi, Keraf (1977: 84) menyatakan bahwa ringkasan *sumarry precis* adalah suatu cara yang efektif untuk menyajikan suatu karangan yang panjang dalam bentuk pendek. Kata *precis* berarti memotong atau meringkas. Menurut Ahmadi (1990:89), sinopsis biasanya digunakan untuk meringkas cerita atau lakon (dan hasil ringkasannya itu) sehingga tetap memperlihatkan langkah-langkah atau plot cerita itu. Jadi dapat disimpulkan sinopsis cerita adalah ringkasan cerita dalam bentuk pemendekan dari sebuah cerita dengan tetap memperhatikan unsur-unsur intrinsik cerita tersebut. Membuat sinopsis merupakan suatu cara yang efektif untuk menyajikan karangan cerita yang panjang dalam bentuk yang singkat.

Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta adalah cerita yang berkisah tentang kerajaan Majapahit dan Lumajang dalam cerita ketoprak. Dalam pagelaran Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta menceritakan tentang kerajaan Majapahit dengan Prabu Jayanegara yang menjadi raja Majapahit sejak umur 15 tahun. Prabu Jayanegara tumbuh dewasa menjadi seorang raja yang kurang bajaksana, berperilaku seenaknya, senang bermain wanita dan tidak memiliki

pendirian yang tidak tetap, sehingga mudah untuk dihasut dan dijadikan boneka kerajaan oleh patih kerajaan yaitu Mahapati Halayudha dalam perseteruannya dengan Prabu Jayanegara dan Rakyat Nambi (Siswanto, 2017).

## **B. Sumber Ide**

### **1. Pengertian Sumber Ide**

Sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain ide baru (Widarwati, 2000:58). Ide baru tersebut dapat diperoleh melalui berbagai obyek benda-benda yang ada di lingkungan seseorang berada maupun dari peristiwa nasional dan internasional. Menurut Sugiyanto (2005:126), mengungkapkan bahwa ide merupakan langkah awal dalam proses penciptaan, melalui ide tersebut proses penciptaan berjalan. Dalam menemukan sumber ide perlu adanya prenungan, pengamatan dan penghayatan terhadap lingkungan sekitar.

Jadi sumber ide adalah semua hal yang dijadikan pedoman untuk menciptakan hal baru dan belum pernah ditampilkan oleh orang lain / belum pernah ada sebelumnya, sehingga tidak sekedar meniru yang sudah ada.

### **2. Pengembangan Sumber Ide**

Menurut Kartika (2004:36), mengungkapkan ada beberapa teknik mengubah atau mengolah wujud obyek penciptaan karya, yaitu mengembangkan atau mengubah bentuk-bentuk yang nyata berdasarkan imajinasi, ide / gagasan serta kreativitas penggambar. Meskipun bentuknya diubah dengan kreasi tersendiri, orang yang melihat tetap tahu bahwa yang

digambar adalah wujud benda sesuai dengan ciri khasnya. Bentuk pengembangan atau imajinatif tersebut macamnya meliputi :

- a. *Stilisasi* artinya menyederhanakan bentuk dengan tidak meninggalkan karakter bentuk aslinya.
- b. *Distorsi* yaitu melebihkan atau menonjolkan bentuk-bentuk aslinya.
- c. *Disformasi* iadalah bentuk yang bersifat analitis dan memisahkan unsur-unsur benda dengan tidak meninggalkan komposisi, dan karakter bentuk asli.
- d. *Transformasi* adalah menggabungkan komposisi dan karakter bentuk asli.

Jadi pengembangan sumber ide adalah semua hal baru yang diciptakan dan ditampilkan dengan cara dikembangkan sesuai kreativitas namun tetap menjadikan sumber ide sebagai pedoman.

## C. Desain

### 1. Pengertian Desain

Desain menurut Ernawati, Izwerni & Nelmira (2008: 195) adalah kata desain berasal dari Bahasa Inggris (*design*) yang berarti rancangan, rencana, atau reka, “rupa” dari kata *design* munculah kata desain yang berarti mencipta, memikir atau merancang. Dilihat dari kata benda, “desain” dapat diartikan sebagai rancangan yang merupakan susunan dari garis, bentuk, ukuran, warna, tekstur, dan *value* dari suatu benda yang dibuat berdasarkan prinsip-prinsip desain. Selanjutnya dilihat dari kata kerja, desain dapat diartikan sebagai proses perencanaan bentuk dengan

tujuan supaya benda yang dirancang mempunyai fungsi atau guna serta mempunyai nilai keindahan. Desain merupakan pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda seperti busana.

Desain adalah penataan atau penyusunan berbagai garis, bentuk, warna, dan figur yang diciptakan agar mengandung nilai-nilai keindahan (Suhersono, 2005: 11). Dari beberapa definisi dari para ahli mengenai desain diatas maka dapat disimpulkan bahwa desain adalah suatu perencanaan atau konsep yang didalamnya mencakup unsur garis, bentuk, warna, ukuran, serta keindahan yang diciptakan menjadi suatu karya.

## 2. Prinsip Desain

Menurut Widjiningsih (1982: 6), prinsip desain merupakan suatu hukum kombinasi untuk menghasilkan efek tertentu. Menurut Chodijah (1982: 27), prinsip desain merupakan suatu hukum kombinasi untuk menghasilkan efek tertentu. Mengatur unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberikan efek tertentu disebut prinsip desain menurut Karomah (1990: 1).

Pada suatu gambar atau karya seni lainnya, sering kita lihat bahwa unsur-unsur desain seperti garis, arah, bentuk, ukuran, tekstur, nilai gelap terang dan warna diulang-ulang atau dirubah sehingga hasil berlainan namun nampak sesuai dan harmonis. Cara bagaimana diaturnya unsur-unsur itu tercantum suatu perpaduan yang memberikan efek-efek tertentu tidak hanya digunakan untuk disebut prinsip-prinsip desain. Prinsip-prinsip desain tersebut yaitu: Kesatuan (*unity*), Pusat Perhatian (*center of*

*interest*), Keseimbangan (*balance*), Perbandingan (Proposi), Irama (*rhitme*) ( Karomah, 1990: 21-24). Uswatun, Melly & Haryono (2014: 91), menjabarkan tentang prinsip-prinsip desain sebagai berikut:

a. Keselarasan (harmoni)

Keselarasan (harmoni) merupakan prinsip yang mencerminkan kesatuan melalui pemilihan dan susunan unsur-unsur, ide-ide, dan tema.

b. Keseimbangan (*Balance*)

Bentuk keseimbangan yang sederhana adalah keseimbangan simetris yang terkesan resmi atau formal, sedangkan keseimbangan asimetris terkesan informal dan lebih dinamis. Keseimbangan dipengaruhi berbagai faktor, antara lain faktor tempat posisi suatu elemen, perpaduan antar elemen, besar kecilnya elemen, dan kehadiran elemen pada luasnya bidang.

Keseimbangan akan terjadi bila elemen-elemen ditempatkan dan disusun dengan rasa serasi atau sepadan. Dengan kata lain bila bobot elemen-elemen itu setelah disusun memberi kesan mantap dan tepat pada tempatnya.

c. Irama (*Ritme*)

Dalam seni irama dapat diartikan sebagai suatu bentuk pergerakan, namun tidak semua bentuk pergerakan dalam desain berirama. Irama dalam seni dapat menimbulkan pandangan mata berpindah dari satu bagian ke bagian yang lain. Dapat juga dikatakan bahwa irama adalah

bentuk atau garis yang tidak membosankan bahkan menambah indah suatu desain.

d. Proposi

Proposi adalah suatu prinsip yang digunakan untuk memberi kesan sesuatu kelihatan lebih besar atau kelihatan lebih kecil. Sehingga proposi atau perbandingan dapat memberi pengaruh terhadap penglihatan seseorang.

e. Pusat perhatian / Aksen

Dalam desain, pusat perhatian/aksen diartikan sebagai suatu bagian yang lebih menarik dari bagian-bagian lainnya. Pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa prinsip desain adalah bahwa sebuah desain perlunya memperhatikan keselarasan, keseimbangan, irama, proporsi, dan pusat perhatian / aksen untuk mendapatkan sebuah karya yang baik.

3. Unsur-unsur Desain

Desain adalah suatu rancangan gambar yang nantinya dilaksanakan dengan tujuan tertentu berupa susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur dengan demikian dapat diterapkan pada berbagai benda yang ada di lingkungan kita. Suatu desain yang baik akan diperlihatkan susunan yang teratur dari bahan-bahan yang digunakan sehingga menghasilkan suatu benda yang indah dan dapat dipergunakan (Widjningsih, 1983: 1).

Khasanah (2014: 85), unsur adalah segala bahan terdiri dari satu, dua atau lebih yang diperlukan untuk membuat suatu desain. “Unsur desain merupakan unsur-unsur yang digunakan untuk mewujudkan desain

sehingga orang lain dapat membaca desain tersebut. Unsur-unsur desain ini terdiri atas garis, arah, bentuk, tekstur, ukuran *value* dan warna” (Ernawati, Izwerni dan Nelmira, 2008: 201-205). Unsur-unsur tersebut dijelaskan sebagai berikut:

a. Garis

Garis merupakan unsur yang paling tua yang digunakan manusia dalam mengungkapkan perasaan dan emosi. Yang dimaksud dengan unsur garis ialah hasil goresan dengan benda keras diatas permukaan benda alam (tanah, dinding, papan, dan sebagainya). Ada 2 jenis garis sebagai dasar dalam pembuatan bermacam-macam garis yaitu:

1) Garis Lurus

Garis lurus adalah garis yang jarak antara ujung dan pangkalnya mengambil jarak paling pendek. Garis lurus merupakan dasar untuk membuat garis patah dan bentuk-bentuk bersudut. Apabila diperhatikan dengan baik, akan terasa bahwa macam-macam garis ini memberikan kesan yang berbeda pula. Garis lurus mempunyai sifat kaku dan memberi kesan sesuatu kelihatan kokoh, sungguh-sungguh, atau keras. Akan tetap dengan adanya arah dapat mengubah sifat garis tersebut.

a) Garis lurus tegak memberikan kesan keluhuran

b) Garis lurus mendata memberi perasaan tenang

c) Garis lurus miring merupakan kombinasi dari sifat lurus tegak dan sifat lurus mendatar. Garis miring mempunyai sifat lebih hidup (dinamis)

## 2) Garis Lengkung

Garis lengkung adalah garis terpanjang yang menghubungkan dua titik atau lebih. Garis lengkung ini berwatak lebih dinamis dan luwes. Garis lengkung memberi kesan luwes, kadang-kadang bersifat riang dan gembira.

### b. Arah

Pada benda apapun dapat kita rasakan adanya arah tertentu, misalnya mendatar, tegak lurus, miring dan sebagainya. Arah ini dapat dilihat dan dirasakan keberadaannya. Hal ini sering dimanfaatkan dalam rancangan busana, unsur arah pada motif bahannya dapat digunakan untuk mengubah penampilan dan bentuk tubuh si pemakai. Pada bentuk tubuh gemuk, sebaiknya menghindari arah mendatar karena dapat menimbulkan kesan melebarkan. Begitu juga dalam pemilihan model pakaian, garis hias yang digunakan dapat berupa garis *Prince* atau garis tegak lurus yang memberi kesan meninggikan atau mengecilkan orang yang bertubuh gemuk tersebut.

### c. Bentuk

Bentuk adalah hasil hubungan dari beberapa garis yang mempunyai area atau bidang dua dimensi (*shape*). berdasarkan

jenisnya bentuk terdiri atas bentuk naturalis atau bentuk organik, bentuk geometri, bentuk dekoratif dan bentuk abstrak.

d. Ukuran

Ukuran merupakan salah satu unsur yang mempengaruhi desain pakaian ataupun benda lainnya. Unsur-unsur yang dipergunakan dalam satu desain hendaklah diatur ukurannya dengan baik agar desain tersebut memperlihatkan keseimbangan.

e. Tekstur

Tekstur merupakan keadaan permukaan suatu benda atau kesan yang timbul dari apa yang terlihat dari permukaan benda. Tekstur ini dapat diketahui dengan cara melihat atau meraba. Dengan melihat akan tampak permukaan suatu benda misalnya berkilau, bercahaya, kusam, tembus terang, kaku, lemas, dan lain-lain. Sedangkan dengan meraba akan diketahui apakah permukaan suatu benda kasar, halus, tipis, tebal ataupun licin.

f. *Value* (Nada gelap dan terang)

Jika diamati pada suatu benda terlihat bahwa bagian-bagian permukaan benda tidak diterpa oleh cahaya secara merata, ada bagian yang terang dan ada bagian yang gelap. Hal ini menimbulkan adanya nada gelap terang pada permukaan benda. Nada gelap terang ini disebut dengan istilah *value*.

## g. Warna

Warna merupakan unsur desain yang paling menonjol. Dengan adanya warna menjadikan suatu benda dapat dilihat, selain itu warna juga dapat mengungkapkan suasana perasaan atau watak benda yang dirancang.

### 1) Pengelompokkan warna

Seorang ahli warna bernama Darmaprawira (2002: 50) mengelompokkan warna menjadi lima bagian yakni warna primer, sekunder, *intermidier*, *tertier* dan *kuarter*.

- a) Warna Primer, warna ini disebut juga dengan warna dasar atau pokok, karena ini tidak dapat diperoleh dengan pencampuran *hue* lain. Warna primer ini terdiri dari merah, kuning dan biru.
- b) Warna sekunder, warna ini merupakan hasil pencampuran dari dua warna primer, warna sekunder terdiri dari orange, hijau dan ungu.
- c) Warna *Intermedier*, warna ini diperoleh dengan dua cara yaitu dengan mencampurkan warna primer dengan warna sekunder yang berdekatan dalam lingkaran warna atau dengan cara mencampurkan dua warna primer dengan perbandingan 1:2.
- d) Warna *Tertier*, warna *tertier* adalah warna yang terjadi apabila dua warna sekunder dicampur.
- e) Warna *Kwarter*, adalah warna yang dihasilkan oleh pencampuran dua warna *tertier*.

## 2) Pembagian warna menurut sifatnya

### a) Sifat panas dan dingin

Sifat panas dan dingin suatu warna sangat dipengaruhi oleh *huenya*. *Hue* merupakan suatu istilah yang dipakai untuk membedakan suatu warna yang lainnya, seperti merah, kuning, biru, dan lainnya.

### b) Sifat terang dan gelap

Sifat terang dan gelap suatu warna disebut dengan *value* warna.

### c) Sifat terang dan kusam

Sifat terang dan kusam suatu warna dipengaruhi oleh kekuatan warna atau intensinya. Warna-warna yang mempunyai intensitas kuat akan kelihatan lebih terang sedangkan warna yang mempunyai intensitas lemah akan terlihat kusam.

## 3) Kombinasi warna

Kombinasi warna berarti mencampur warna mengombinasikan warna berarti meletakkan dua warna atau lebih secara berjejer atau bersebelahan. Berdasarkan paparan di atas maka disimpulkan bahwa desain memerlukan unsur-unsur desain yang meliputi garis, arah, bentuk, ukuran, tekstur, *value* (nilai gelap terang), dan warna untuk mewujudkan sebuah desain atau karya seni yang baik.

#### D. Kostum Dan asesoris Pendukung

##### 1. Pengertian kostum

Kostum bisa disebut juga dengan sebutan busana. Busana adalah pakaian / baju (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2002:181. Menurut Surtiretna (1993: 27), busana adalah segala suatu yang dikenakan mulai dari kepala sampai ujung kaki, termasuk didalamnya adalah asesoris dan perlengkapan yang mendukung penampilan dari pakaian yang dikenakan seorang. Pengertian busana yang lainnya, busana adalah segala sesuatu yang kita pakai mulai dari kepala sampai ujung kaki dalamnya termasuk:

- a. Semua benda yang melekat dibadan seperti baju, sarung, dan kain panjang.
- b. Semua benda yang melengkapi dan berguna bagi sang pemakai seperti: selendang, topi, sarung tangan, kaos kaki, sepatu, tas, ikat pinggang, didalam istilah asing disebut *millineries*.
- c. semua benda yang gunanya menambah keindahan bagi si pemakai seperti: hiasan rambut, giwang, kalung, bros, dan cincin.

Dalam istilah asing lebih dikenal dengan istilah asesoris. Kostum bisa juga dikenal dengan istilah mode dan kostum juga sangat diperlukan dalam sebuah pementasan. Segala pakaian dan perlengkapan yang dikenakan oleh seorang pemain dalam sebuah pementasan itu disebut kostum. Mode ialah gerak masyarakat berpakaian dalam gaya tertentu sesuai ekspresi masanya atau mengacu pada peradaban Barat. Akar

peradaban Barat ini terletak ditimur, ialah disuatu kawasan peradaban yang dikenali sebagai dunia kuno (Zaman, 1943: 1).

Pada dasarnya pakaian tidak sebagai alat pelindung terhadap keadaan cuaca semata-mata. Suku bangsa primitif adakalanya mengenakan pakaian tebal panas di Khatulistiwa dan kadang-kadang hamper telanjang di daerah kutub. Hal ini dapat dikatakan bahwa dorongan ingin merias diri lebih kuat. Fungsi pakaian tergantung juga pada cara dan gaya hidup serta tugas atau pekerjaan sehari-hari seseorang (Zaman, 1943: 5).

Renaissance dimulai di Italia pada abad ke-14, kemudian bergerak ke Jerman dan bagian-bagian Eropa lainnya, dan mencapai puncak di Spanyol. Renaissance meninggalkan abad pertengahan yang dianggap sebagai masa yang terbelakang (Zaman, 1943: 9). Kostum Renaissance Jerman adalah indah dan mengesankan. Kostum tersebut menampilkan penggunaan bahan, gaya, dan warna yang memukai. Pada saat yang bersamaan, menghadirkan pula *style* yang beribawa, rancah santai (*casual elegant*), dan nyaman. Berbagai belahan, sayatan, dan gelembung masih digemari, serta kostum tertutup ketat pada leher.

Kesan yang dihadirkan kostum Renaissance Jerman, terutama kostum laki-laki adalah lebar. Jenis kostum yang dapat menghadirkan kesan ini adalah semacam jubah pendek longgar selutut berlengan pendek, ialah *chamarre*. *Chamarre* senantiasa diberi lapisan dalam (*voering*), bulu hewan, dan dikenakan dengan santai membiarkan lipit-lipit lebar jatuh

lepas. Kerah lebarnya yang menutupi pundak melengkapi penampilan kesan lebar ini. Kehadiran *chamarre* tersebut memperkecil peran jubah-jubah lebar, mirip *paenula* yang selama itu digunakan. Renaisan Jerman telah memutuskan hubungan dengan periode sebelumnya yaitu abad pertengahan.

Penampilan laki-laki Renaisan Jerman adalah praktis dan terkesan gesit. Lelaki tersebut mengenakan celana lebar selulut. Celana ini nyaris tidak terlihat karena tertutupi semacam *pourpoint*, ialah baju luar terbuat dari bahan berat yang agak ketat pada pinggang dan berlengan lebar. Dari pinggang, baju ini melebar berpola lingkaran (*klok*). lubang leher adalah rendah persegi mengungkapkan kemeja dalam mewah yang berlipit-lipit halus yaitu *chemise froncce*. Penampilan tersebut dilengkapi dengan penggunaan *chamarre*. *Chamarre* ini dikenakan terbuka sehingga terkesan gesit. Sepasang kaos kaki menutupi kaki hingga ke paha. Alas kaki adalah sepatu lebar tanpa hak yang dikenal sebagai moncong lembu (*koelenmuilen*). tutup kepala adalah baret gepeng lebar. Janggut dipelihara melingkar dari telinga ke telinga.

Kostum perempuan Renaisan Jerman adalah suatu gaun panjang penyapu lantai. Gaun ini terbuka di depan sehingga mengungkapkan baju dalam yang halus mewah. Kerung leher berbentuk dalam dan persegi memperlihatkan kemeja dalam yang halus dan mewah berlipit-lipit kecil. Lengan gaun adalah panjang dan lebar ke bawah (*mances flottantes*). sama seperti kostum laki-lakinya, kostum perempuan Renaisan Jerman

cenderung bervolume dan lebar. Kesan lebar ini semakin bermakna dengan ditampilkannya motif-motif garis lebar yang melintang pada rok (Zaman, 1943: 96-98).

## 2. Tujuan berbusana

Busana yang dipakai manusia beraneka ragam bentuk dan fungsinya. Fungsi busana dalam kehidupan sehari-hari untuk melindungi tubuh, mencitrakan kesopanan, dan memenuhi hasrat manusia akan keindahan. Busana dalam teater memiliki fungsi yang lebih kompleks. Menurut Jafar (1991: 3), fungsi busana dalam teater antara lain:

### a. Mencitrakan keindahan penampilan

Manusia memiliki hasrat untuk mengungkapkan rasa keindahan dalam berbagai aspek kehidupan. Tata busana dalam teater berfungsi sebagai bentuk ekspresi untuk tampil lebih indah dari penampilan sehari-hari. Busana mencitrakan keindahan penampilan pementasan teater adalah suatu tontonan yang mengandung aspek keindahan. Pada era teater primitif, hasrat untuk tampil berbeda dan lebih indah dari tampilan sehari-hari telah muncul.

Busana pementasan teater dibuat secara khusus dan dilengkapi dengan asesoris sesuai kebutuhan pementasan. Teater di Inggris pada masa pemerintahan Ratu Elizabeth (1580-1640), memakai busana sehari-hari yang dibuat lebih indah dengan mengaplikasikan perhiasan.

b. Membedakan satu pemain dengan pemain yang lain.

Membedakan satu pemain dengan pemain yang lain pementasan teater menampilkan tokoh yang bermacam-macam karakter dan latar belakang sosialnya. Penonton membutuhkan suatu penampilan yang berbeda-beda antar satu tokoh dengan tokoh yang lain. Busana menjadi salah satu tanda penting untuk membedakan satu tokoh dengan tokoh yang lain. Penampilan busana yang berbeda akan menunjukkan ciri khusus seorang tokoh, sehingga penonton mampu mengidentifikasi tokoh dengan mudah tata busana membedakan pemain satu dengan yang lain.

c. Menggambarkan karakter tokoh

Fungsi penting busana dalam teater adalah untuk menggambarkan karakter tokoh. Perbedaan karakter dalam busana dapat ditampilkan melalui model, bentuk, warna, motif, dan garis. Busana untuk tokoh Ra Kuti : untuk sebuah kostum Ra Kuti adalah rancangan suatu busana yang dibuat berdasarkan jenis peran yang dimainkan, serta terdapat unsur nilai-nilai yang berkaitan dengan topik seperti nilai filosofi, historis, etis, estetika busana atau gerak. Sumber ide yang digunakan pada pembuatan busana tokoh seorang Ra Kuti. Tetapi identik dengan warna hijau dipadukan dengan warna emas dan merah supaya dapat memenuhi karakter yang dibawakannya. Dengan ditambah jubah maka mendapatkan karakter yang sebenarnya untuk tokoh Ra Kuti.

### 3. Teori asesoris

Pengertian asesoris adalah perlengkapan busana yang tidak dikenakan pada tubuh secara langsung tetapi ikut terlibat langsung dalam *acting* (Priyanto, 2004: 79). Desain asesoris dapat terlihat melalui sketsa sehingga memperoleh berbagai alternatif bentuk desain asesoris. Dari sketsa desain itu kita dapat memilih desain terbaik, yang kemudian menjadi panduan untuk mewujudkannya. Idealnya dalam proses pembuatan sketsa asesoris, kita tidak asal mencoret-coret tanpa berlandaskan sumber ide. Sumber ide merupakan bagian dari konsep penciptaan.

## **E. Tata Rias Wajah**

### 1. Pengertian Tata Rias

Tata rias wajah adalah salah satu ilmu yang mempelajari seni merias wajah untuk menampilkan kecantikan diri sendiri atau orang lain dengan menggunakan kosmetika yang dapat menutupi atau menyamarkan kekurangan-kekurangan yang ada pada wajah dan alat-alat wajah serta dapat menonjolkan kelebihan yang ada pada wajah sehingga tercapai kecantikan yang sempurna.

Seni merias wajah, tata rias wajah sangat berperan penting dalam menampilkan kecantikan pada dasarnya tujuan dari merias wajah adalah mempercantik diri sehingga percaya diri sehingga percaya diri. Seni merias wajah merupakan kombinasi dari dua unsur, pertama untuk mempercantik wajah dengan menonjolkan bagian-bagian dari wajah yang

sudah indah, dan yang kedua adalah menyamarkan atau menutupi kekurangan yang ditemukan pada wajah (Tilaar, 2009: 9).

Efek *lighting* sangat dibutuhkan dalam rias wajah untuk pementasan. Menurut Kehoe (1992: 42) warna cahaya sangat bergantung antara satu sama yang lain dalam menciptakan aneka macam efek, yakni cahaya merah akan menghilangkan (menjadi putih secara teoritis) sedangkan cahaya hijau akan membuat tampak hampir hitam.

## 2. Tata Rias Karakter

Tata rias karakter adalah tata rias yang merubah penampilan wajah seseorang dalam hal umur, watak, bangsa, sifat dan ciri-ciri khusus yang melekat pada tokoh. Tata rias karakter dibutuhkan ketika karakter wajah pemeran tidak sesuai dengan karakter tokoh. Tata rias karakter tidak sekedar menyempurnakan, tetapi mengubah tampilan wajah. Contohnya, merubah umur pemeran dari muda menjadi tua, mengubah anatomi wajah pemain untuk memenuhi tuntutan tokoh dapat juga digolongkan sebagai tata rias karakter, misalnya memanjangkan telinga (Santoso, 2008: 277).

Ciri-ciri rias wajah karakter, antara lain: garis rias wajah tajam, warna-warna yang digunakan mencolok dan kontras, alas bedak yang digunakan lebih tebal (Ilahi, 2010: 129). Keberhasilan suatu pertunjukan salah satunya ditentukan oleh riasan wajah yang sesuai dengan karakter yang dimainkan, ada bermacam teknik merias wajah karakter yaitu

a) Rias Wajah dengan Tuntutan Peran Sesuai Jenis Kelamin Rias wajah dilakukan bila seorang penata rias harus mengubah seorang laki-laki menjadi perempuan atau sebaliknya yang disebut dengan *trafesti*. Wajah seorang laki-laki berbeda dengan wajah seorang perempuan. Bentuk wajah seorang laki-laki lebih tegas, bentuk alis yang kaku dan kelopak mata yang lebih sempit dibandingkan dengan yang dimiliki oleh perempuan. Mengubah seorang laki-laki menjadi perempuan dengan bantuan *make-up* dapat dilakukan dengan cara memperhalus bentuk wajah melalui pemberian *shading*, alis agak dinaikkan, kelopak mata di buat lebih lebar dengan bantuan *eyeshadow* (Kusantati, 2008: 500).

b) Riasan dengan Karakteristik Wajah Sesuai Suku Bangsa Rias wajah dilakukan apabila aktor atau aktris harus berperan sebagai seseorang yang berasal dari satu bangsa yang berlainan dengan bangsa aslinya. Pengetahuan tentang berbagai sifat bangsa-bangsa, tipe dan watak sangat diperlukan agar pemanggungan dapat diwujudkan. Aktor atau aktris yang berasal dari satu bangsa harus melakukan peran sebagai seseorang dari bangsa lain, misalnya aktris berkebangsaan Indonesia memerankan tokoh berkebangsaan Jepang. Orang berkebangsaan Jepang memiliki kulit yang lebih putih, mata yang lebih sipit dan rambut yang lebih lurus dari orang Indonesia. Tata rias bangsa dapat dilakukan dengan membuat wajah aktris Indonesia menyerupai orang

berkebangsaan Jepang dengan berpatokan pada ciri-ciri orang Jepang tersebut (Kusantati, 2008: 500).

c) Rias Wajah Sesuai dengan Usia Rias wajah sesuai dengan usia adalah merias seseorang menjadi tokoh yang berusia lebih muda atau lebih tua dari sebenarnya. Pengetahuan mengenai anatomi manusia dari berbagai umur sangat diperlukan untuk mewujudkan rias usia tersebut, misalnya untuk mengubah seorang wanita muda menjadi nenek tua diperlukan pengetahuan garis kerut, bagian wajah yang cekung dan cembung dari seorang nenek-nenek. Merias wajah dengan karakter orang tua ini yang pertama harus dilakukan adalah menganalisa watak, misalnya: orang tua yang bagaimana yang akan kita tampilkan, berapa umurnya dan bagaimana latar belakang kehidupannya. Merias wajah karakter orang tua yang berumur 50 tahun dengan latar belakang kehidupan yang baik dan berbahagia dapat dirias dengan menggunakan pensil alis dan *eyeshadow* untuk membuat garis kerut yang diberi warna cerah. Pergunakan foundation yang lebih muda dari warna kulit dan bedak warna cerah (merah muda) dan diberi perona pipi yang tidak mencolok dari warna bedak, kemudian tambahkan lipstick yang tidak mencolok. Merias wajah karakter orang tua yang bersedih sedikit berbeda dengan karakter orang tua yang berbahagia. Perbedaan terletak pada pemilihan warna *foundation*, pensil alis dan *eyeshadow*, untuk karakter orang tua yang

bersedih lebih memilih warna-warna yang lebih gelap dari karakter orang tua yang berbahagia (Kusantati, 2008:501)..

d) Rias Wajah Sesuai dengan Karakteristik Tokoh Rias tokoh lebih menekankan pada watak yang akan dibawakan oleh pemain, seperti tokoh antagonis atau protagonis (Kusantati, 2008: 503).

### 3. Panggung

Menurut Kusantanti (2008: 487), tata rias wajah panggung adalah riasan wajah yang dipakai untuk kesempatan pementasan atau pertunjukan di atas panggung sesuai tujuan pertunjukan tersebut. Rias wajah panggung merupakan rias wajah dengan penekanan efek-efek tertentu seperti pada mata, hidung, bibir, dan alis supaya perhatian secara khusus tertuju pada wajah. Rias wajah ini untuk dilihat dari jarak jauh dibawah sinar lampu yang terang (*sprot light*), maka kosmetik yang diaplikasikan cukup tebal dan mengkilat, dengan garis-garis wajah yang nyata, dan menimbulkan kontras yang menarik perhatian. Tujuan merias wajah panggung adalah untuk memenuhi kebutuhan serta ketentuan watak tokoh, karakter, peran dan tema tertentu berdasarkan konsep tujuan pementasan.

Sedangkan menurut Thowok (2012: 13), menyatakan bahwa tata rias panggung adalah *make up* untuk menampilkan watak tertentu bagi seorang pemeran di panggung.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa tata rias panggung adalah seni merias ditampilkan bahwa tata rias panggung

adalah seni merias yang ditampilkan diatas panggung dengan menampilkan wujud atau watak tokoh, karakter, peran dan tema yang di pentaskan.

## **F. Penataan Rambut**

### **1. Pengertian Penataan Rambut**

Dalam seni tata rias rambut, istilah penataan dibedakan menjadi dua arti Penataan dalam arti luas dan arti yang sempit.

#### **a. Penataan dalam Arti Luas**

Penataan adalah tindakan memperindah bentuk rambut sebagai tahap akhir proses penataan rambut dalam arti yang luas. Pada umumnya tindakan tersebut dapat berupa pentisiran, penyanggulan, dan penempatan berbagai hiasan rambut baik secara sendiri-sendiri maupun keseluruhan.

#### **b. Penataan dalam Arti Luas**

Penataan dalam arti yang luas meliputi semua tahap dan semua segi yang dapat diberikan kepada seseorang dalam rangka memperindah penampilan dirinya melalui pengaturan rambutnya. Pengaturan yang dimaksud adalah sebagai proses seperti penyampoan, pemangkasan, pengeritingan, pewarnaan, pelurusan, pratata dan penataan itu sendiri (Ruswoto, 1999 : 139).

### **2. Pola penataan Rambut**

Mode tata penataan rambut yang terus berubah pada prinsipnya tidak akan menyimpang dari 5 pola pokok penataan rambut sebagai berikut:

#### a. Penataan Simetris

Penataan simetris adalah penataan yang memberi kesan seimbang bagi model yang bersangkutan. Penataan simetris sudah digemari sejak jaman Mesir Purba dan terutama oleh bangsa Yunani. Kegemaran terhadap sesuatu yang simetris dapat di mengerti jika kita ingat bahwa kupu-kupu, burung, bunga, ikan hias, dan makhluk lain isi bumi diberi unsur-unsur keindahan yang serba simetris pola mampu letaknya.(Ruswoto, 1999: 143).

#### b. Penataan Asimetris

Penataan asimetris banyak dibuat dengan tujuan memberi kesan dinamis bagi suatu desain tata rambut. Penataan asimetris akan menciptakan kesan adanya ketidak seimbangan yang kemudian lahir impresi akan adanya gerak yang cenderung pada dicapainya suatu keseimbangan. Selain efek dinamis, penataan asimetris juga banyak digunakan untuk mendramatisir ekspresi wajah model, da untuk menciptakan kesan keseimbangan yang lebih harmonis bagi bentuk wajah yang tidak simetris (Ruswanto, 1999: 143).

#### c. Penataan Puncak (*Top Mesh*)

Penataan puncak menitik beratkan pembuatan kreasi tata rambut didaerah ubun-ubun.

### **H. *Body painting***

*Body painting* atau seni lukis tubuh adalah media seni lukis yang unik sekaligus sangat seksi karena menggunakan media manusia sebagai media

lukisnya. *Body painting* sudah dikenal sejak jaman purba dan mempunyai arti religi. Di jaman Mesir kuno, mereka sudah mewarnai tubuh dengan simbolisasi-simbolisasi dari dewa atau roh leluhur untuk keperluan ritual keagamaan. Bahkan suku Indian Amerika masih melakukannya hingga sekarang.

Terdapat dua jenis *body painting*, yaitu *body painting* permanen dan tidak permanen. *Body painting* yang permanen biasa dikenal dengan tato, sedangkan yang tidak permanen digunakan untuk kepentingan pentas kesenian. Sebagai cara untuk menuangkan ide liar lukisan, biasanya *body painting* menjadi andalan untuk membuat sebuah acara pagelaran sandiwara teatrikal atau fashion show menjadi lebih semarak dan hidup (Tilaar, 2009: 75).

Menurut sumber lain, melukis tubuh atau *body painting*, adalah salah satu bentuk seni dengan memakai tubuh manusia sebagai objeknya (*body art*). *Body painting* berbeda dengan tato dan seni tubuh (*body art*) lainnya karena *body painting* bersifat sementara. Lukisan yang dibuat pada tubuh manusia hanya dipertahankan beberapa jam, atau paling lama beberapa minggu (sebagai contoh Mehendi atau “tato henna”). seni melukis tubuh yang hanya terbatas pada wajah dikenal sebagai seni lukis wajah (*face painting*). *Body painting* juga disebut sebagai bentuk tato sementara (*temporary tato*) dalam skala besar atau melibatkan bagian tubuh yang luas, sedangkan seni melukis tubuh yang hanya melibatkan sebagian kecil tubuh disebut lebih dikenal sebagai tato sementara (*temporary tato*).

Berdasarkan keterangan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *body painting* yang digunakan dalam pagelaran adalah *body painting* yang bersifat temporer atau tidak sempurna.

## **I. Pergelaran**

### **1. Pengertian Pagelaran**

Pagelaran adalah suatu kegiatan dalam rangka mempertunjukan karya seni kepada orang lain (masyarakat umumnya) agar mendapat tanggapan dan penilaian. Pergelaran adalah bentuk komunikasi antara pencipta seni (apresian) dan penikmat seni (apresiator). dalam arti bahwa, para seniman menciptakan karya seni bertujuan untuk mengaktualisasi seni yang diciptakan, sedangkan bagi penikmat seni dapat menjadi bahan apresiasi (Santoso, 2008: 386).

#### **a. Drama**

Kata “drama” berasal dari kata Greek (bahasa Yunani) “draien” yang diturunkan dari kata “draomai” yang semula berarti berbuat, bertindak dan beraksi (to do, to act). Perkembangan selanjutnya, kata “drama” mengandung arti kejadian, risalah, dan karangan (Satoto, 2012: 1).

Drama menurut para ahli dalam buku Satoto (2012: 2) yang berjudul Analisis Drama & Teater bagian 1:

1) Menurut Hornstein, drama adalah sebuah karya sastra yang ditulis dalam bentuk dialog dan dimaksudkan untuk mempertunjukan oleh para aktor / aktris (pemain, pelaku, atau pemeran).

- 2) M.H Abrams menyatakan bahwa drama sebagai ragam sastra dalam bentuk dialog yang dimaksudkan untuk dipertunjukkan di atas pentas. Secara khusus drama menunjukkan pada lakon yang serius dapat berakhir dengan suka (suka cerita, komedi), maupun duka (duka cerita, tragedi).
- 3) Menurut Sujiman, memberi batasan “drama” adalah karya sastra yang bertujuan menggambarkan kehidupan dengan mengemukakan tikaian atau konflik (*conflict*) dan emosi lewat lakuan (*action*) dan dialog (*dialogue*), dan lazimnya dirancang untuk pementasan di panggung.

## 2. Tema Pergelaran

Tema adalah pokok pikiran atau sesuatu yang terjadi target yang akan dicapai. Tema sangatlah penting untuk menjadi patokan atau arah kegiatan pagelaran. Tema inilah yang menjadi misi atau target idealis yang akan dicapai. Dengan kata lain, bahwa tema adalah nafas suatu kegiatan (Penget, 2010).

Hasanudin (2008: 5), sebagai sebuah *genre* sastra, teater tradisi memungkinkan ditulis dalam bahasa yang memikat dan mengesankan. Drama dapat ditulis oleh pengarangnya dengan mempergunakan bahasa sebagaimana sebuah sajak. Penuh irama dan kaya akan bunyi yang indah, namun sekaligus menggambarkan watak-watak manusia secara tajam, serta menampilkan peristiwa yang penuh kesuspenan.

Pagelaran tata rias “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta” mengangkat cerita dari ketoprak pada zaman dulu. ‘Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta’ artinya sebagai macam bentuk pertunjukan dalam cerita zaman dulu yang akan dipertunjukkan dalam cerita teater. Cerita-cerita dalam pagelaran ini dibawakan sesuai dengan cerita pada umumnya, tetapi disajikan dalam bentuk yang berbeda mulai dari penataan panggung, *lighting*, kostum, *make up*, dan penataan rambut yang dikembangkan dan lebih modern.

### 3. Panggung

Panggung adalah tempat berlangsungnya sebuah pertunjukan dimana interaksi antara kerja penulis lakon, sustradara, dan aktor ditampilkan dihadapan penonton. Di atas panggung inilah semua laku lakon disajikan dengan maksud agar penonton menangkap maksud cerita yang ditampilkan. Seperti telah disebutkan diatas bahwa banyak sekali jenis panggung tetapi dewasa ini hanya tiga jenis panggung yang sering digunakan. Ketiganya adalah panggung *proscenium*, panggung *thrust*, dan panggung arena (Santoso, 2008: 387).

#### a. Panggung *proscenium* atau panggung pigura

Pentas yang menggunakan bentuk *proscenium*, biasanya juga menggunakan ketinggian tempat duduk atau panggung. Panggung *proscenium* merupakan panggung konvensional yang memiliki ruang *proscenium* atau bingkai gambar melalui mana penonton menyaksikan pertunjukan. Hubungan antara panggung dan auditorium dipisahkan atau dibatasi oleh dinding atau lubang *proscenium*.

#### b. Panggung *Thrust*

Panggung thrust seperti panggung proscenium tetapi dua pertiga bagian depannya menjorok ke arah penonton. Panggung *thrust* nampak seperti gabungan antara panggung arena dan *proscenium*.

#### c. Panggung Arena

Panggung arena adalah panggung yang penontonnya melingkar atau duduk mengelilingi panggung. Karena bentuknya yang dikelilingi oleh penonton, maka penata panggung dituntut kreativitasnya untuk mewujudkan set dekor.

### 4. Stage *Lighting* / Tata Cahaya Panggung

#### a. Pengertian *lighting*

Tata cahaya panggung, merupakan bagian dari tata teknik pentas yang spesifikasinya mengenai teori dan praktek membuat desain pencahayaan panggung. Tata cahaya mempunyai arti sebagai suatu metode atau sistem yang diterapkan pada pencahayaan yang didasari demi menunjang kebutuhan seni pertunjukan dan penonton (Martono, 2010: 1).

Tata cahaya yang hadir di atas panggung dan menyinari semua objek sesungguhnya menghadirkan kemungkinan bagi sustradara, aktor, dan penonton untuk saling melihat dan berkomunikasi (Santoso, 2008: 331).

## b. Jenis-jenis *Stage Lighting*

Menurut Samuel (1964: 216) dan Hendro (2010: 13), menjelaskan jenis-jenis *stage lighting* antara lain:

- 1) *General Illumination* (pencahayaan umum), merupakan penerang produk *borderlights*, *striplights*, dan *footlight* ketiganya jenis *flood* (tanpa lensa). *General Illumination* diibaratkan seperti cahaya alami yaitu langit, yang berfungsi membersihkan panggung dari bayangan yang tidak dikehendaki, dari kekusaman lantai atau dari noda-noda diayar panggung, sehingga penonton dapat menikmati dengan jelas. Karena pencahayaannya bersifat meruang maka menimbulkan efek pandangan yang rata, tidak dimensional, akibatnya memberi kesan monoton dan membosankan bagi penonton.
- 2) *Specific Illumination* (pencahayaan khusus), yang dihasilkan oleh *spotlights* suatu jenis lampu yang menggunakan lensa, dan fasilitas lainnya untuk mengatur luas sempitnya biasanya cahaya yang dihasilkan, jadi sinarnya terfokus pada obyek yang disinari. Pencahayaan khusus ini menimbulkan bayangan karena arah sinar hanya dari sisi tertentu saja, dengan demikian akan timbul obyek yang dimensional dan mampu menarik perhatian pemirsa dengan kemampuannya menonjolkan obyek yang terpilih sesuai dengan lakon pertunjukannya.

## 5. Tata Suara

### a. Pengertian Tata Suara

Tata adalah suatu usaha pengaturan terhadap sesuatu bentuk, benda dan sebagainya untuk tujuan tertentu. Suara adalah getaran yang dihasilkan oleh sumber bunyi biasanya dari benda padat yang merambat melalui media atau perantara, menepatkan dan memanfaatkan berbagai sumber suara sesuai dengan etika dan estetika untuk suatu tujuan tertentu, misalnya untuk pidato, penyiar, *reccording*, dan pertunjukan teater (Santoso, 2008: 416).

### b. Fungsi Tata Suara

Dalam pertunjukan teater, suara memiliki peranan yang penting dalam menyampaikan cerita. Karena media dasarnya adalah lakon yang diucapkan, maka meskipun gerak pemain juga penting, tetapi verbalisasi cerita tersampaikan melalui suara. Tata suara memiliki beberapa fungsi, yaitu (Santoso, 2008: 419-420).

- 1) Menyampaikan pesan tentang keadaan yang sebenarnya kepada pendengar atau penonton.
- 2) Menekankan sebuah adegan atau peristiwa tertentu dalam lakon, baik melalui efek suara ataupun alunan musik yang dibuat untuk menggambarkan suasana atau atmosfer suatu kejadian.
- 3) Menentukan tempat dan suasana tertentu, keadaan tenang, tegang, gembira, maupun sedih, misalnya seperti suara ombak, camar dan angin.

- 4) Menentukan atau memberikan informasi waktu. Bunyi lonceng jam dinding, ayam berkokok, suara burung hantu, dan lain sebagainya.
- 5) Untuk menjelaskan datang dan perginya seorang pemain, seperti ketukan pintu, suara motor menjauh, dan suara langkah kaki.
- 6) Sebagai tanda pengenl suara acara atau musik identitas cara (*soundtrack*)
- 7) Menciptakan efek khayalan atau imajinasi dengan menghadirkan suara-suara aneh diluar kelaziman.
- 8) Sebagai peralihan antara dua adegan, sebagai fungsi perangkai atau pemisah adegan, biasanya musik pendek yang dibuat khusus untuk suatu drama atau cerita lainnya.
- 9) Sebagai tanda mulai dan menutup suatu adegan atau pertunjukan. *Tone* buka dan *tone* tutup, ada juga yang diambil dari potongan *soundtrack*.

Semua fungsi tata suara berkaitan dengan instrumen yang menghasilkan bunyi. Dalam kasus ilustrasi musik pertunjukan, tata suara menggunakan perlengkapan elektronis. Dengan demikian, penataan suara harus mempertimbangkan keseimbangan antara suara aktor dan suara musik ilustrasi. Pengaturan tinggi rendahnya suara harus diperhitungkan sehingga ketika dialog pemain sudah mulai berjalan semuanya akan terdengar dengan jelas.

### **BAB III**

#### **KONSEP DAN METODE PENGEMBANGAN**

Konsep dan metode pengembangan berisi uraian berpikir dan metode yang digunakan untuk mengembangkan penampilan tokoh. Metode pengembangan ini mengacu pada model 4D, yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perencanaan), *Develope* (pengembangan) dan *Desseminate* (penyebarluasan). Pengembangan penampilan tokoh model 4D yang digunakan, disederhanakan dan disesuaikan dengan kebutuhan yang meliputi ide cerita, kostum, tata rias wajah, penataan *assesoris* dan pergelaran / pertunjukan.

#### **A. *Define* (Pendefinisian)**

Strategi pengembangan pada tahap *define* merupakan analisis-analisis yang dikaji dari naskah cerita, alur cerita tokoh, dan pendefinisian tokoh Ra Kuti versi asli maupun sesuai tuntunan cerita 'Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta'.

##### 1. Analisis Cerita

Sang prabu Jayanegara Sri Wilanda Gopala Sundara Pandya Dewa Adiswara adalah Raja ke II di kerajaan Majapahit, putra pendiri Kerajaan Majapahit Raden Wijaya atau Sri Kertarajasa Jayawardhana. Sejak berdirinya kerajaan majapahit, terjadi banyaknya pergolakan pemberontakan rakyat ranggalawe di Tuban dan Lembu Sora, sepeninggal prabu Kertarajasa pada tahun 1309 Masehi, Jayanegara sewaktu kecil bernama Raden Kalagemet prabu Jayanegara menduduki tahta, para Dharmaputra, Ra Kuti, Ra Semi, Ra Wedheng, Ra Yuyu dan Ra Tanca, berseteru dengan

dengan kelompok Mahapati atau Patih Halayudha yang mempunyai ambisi untuk menjadi patih Hamangkubumi yang pada saat itu gelar Patih Hamangkubumi telah di berikan kepada Rakyan Nambi dari Lumajang. Dalam cerita ini menunjukkan beberapa taktik dan politik hitam Mahapati untuk menjatuhkan Nambi atas kepercayaan prabu Jayanegara. Sosok prabu Jayanegara adalah seorang raja yang kurang bijaksana, berperilaku seenaknya, senang bermain wanita, berpendirian tidak tetap, bak air dipermukaan daun talas. Keadaan seperti inilah prabu Jayanegara dijadikan boneka oleh Mahapati dalam perseteruannya dengan Dharmaputra. Pemerintahan Majapahit diambang kehancuran, namun pasukan Bhayangkara yang dipimpin oleh Gajah Mada, bertindak cepat untuk menyelamatkan tahta dan raja Majapahit dalam rongrongan musuh, sampai waktu bergulir dan terbitlah “Mentari Pagi diBumi Wilwatikta”.

Ra Kuti dalam cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta, sebagai penengah kerajaan, dan sebagai pengikut sang Raja, Ra Kuti juga salah satu Dharmaputra paling unggul dari Dharmaputra yang lain. Ra Kuti juga mempunyai sifat protagonis, yang mempunyai sifat yang sangat jujur, bijaksana, dan beribawa taat kepada sang Raja.

## 2. Analisis Tokoh Cerita Ra Kuti

Ra Kuti adalah seorang senopati (panglima) perang di Majapahit yang tegas dan bajaksana. Merupakan pembesar kerajaan, anggota dari Dharmaputra Panca Ri Wilwatikta. Dalam cerita ini dia berperan sebagai penasehat prabu Jayanegara, Ra kuti yang mengetahui kelicikan dari

Mahapati Halayudha yang ingin melengserkan Rakyat Nambi akhirnya memilih untuk membantu Mahapati Nambi memberontak Majapahit, melawan dan membunuh mahapati Halayudha. Ra kuti juga adalah salah satu Dharmaputra yang paling unggul, dan orang yang paling setia kepada Raja.

### 3. Analisis Karakter dan Karakteristik Tokoh Ra Kuti

#### a. Analisis Karakter Ra kuti

Tokoh Ra kuti dalam cerita teater 'Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta', memiliki karakter *protagonis*, yaitu baik, bijaksana, tegas, jujur dan menjadi penengah didalam kerjaan Majapahit.

#### b. Analisis Karakteristik Ra Kuti

Analisis karakteristik tokoh Ra Kuti yaitu memiliki karakteristik yang tampan, gagah, tinggi, serta mempunya sifat yang sangat bijaksana dan jujur.

### 4. Analisis Sumber Ide Tokoh Ra Kuti

Sumber ide untuk mengembangkan tokoh Ra Kuti adalah Prabu Kresna merupakan ia orang yang paling bijaksana, jujur, taat dan beribawa. Prabu Kresna juga orang yang paling unggul dikerajaan. Alasan memilih sumber ide Prabu Kresna karena keduanya memiliki kesamaan sifat yang sama dengan tokoh Ra Kuti dan Prabu Kresna orang yang sangat jujur, bijaksana dan sebagai orang penengah dikerajaan.



Gambar 1. Prabu Kresna  
(Sumber: [www.google.com](http://www.google.com), 2018)

## 5. Analisis Pengembangan Sumber Ide

Analisis pengembangan sumber ide untuk tokoh Ra Kuti adalah *distorsi* dipilih karena ada bagian-bagian tertentu yang akan ditonjolkan yaitu, kostum, asesoris, dan riasan karakter pada tokoh Ra Kuti, yang dikembangkan. Secara keseluruhan tokoh Ra Kuti dengan pengembangan sumber ide distorsi dijadikan alasan karena dalam pembuatan kostum lebih menonjolkan bentuk / ciri yang disesuaikan dengan tokoh Ra kuti yang berada dalam cerita. Rancangan rias wajah tokoh Ra Kuti yang dibuat pada teater tradisi 'Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta' dengan mengacu pada rias karakter yang dibawakan. Rias karakter tokoh Ra Kuti dibuat dengan pengembangan sumber ide *distorsi* karena agar lebih menonjol pada rias karakter tokoh Ra Kuti yang memiliki karakter tegas dan beribawa.

Pemilihan warna sesuai dengan tokoh yang dibawakan sebenarnya pada tokoh Ra Kuti yaitu emas yang di kombinasi dengan warna merah, dan hitam pada area kostum yang dikembangkan. asesoris tokoh Ra Kuti bagian kepala terimajinasi oleh asesoris kepala Prabu Kresna. Asesoris kepala ini

berbentuk simbol kerajaan Majapahit. Untuk asesoris lengan berbentuk simbol Majapahit untuk menegaskan karakter tokoh Ra Kuti asesoris seperti tangan, kalung dan sabuk juga menyerupai simbol Majapahit. asesoris berupa permata ditambahkan pada bagian kepala, lengan, sabuk dan tangan agar melihsatkan kesan tegas dan beribawa yang dibawakannya.

Pengaplikasian *body painting* yaitu dengan cat warna *body painting* yang diaplikasikan pada bagian tubuh yang tidak tertutup oleh kostum, *assesoris*, *make up* dan rambut, diutamakan pada bagian warna kulit asli *talent*. Cat warna *body painting* adalah warna hitam yang digunakan untuk menggambar tato sejenis temporer pada bagian dada sebelah kiri yang menggunakan cat henna warna hitam. Kostum pada tokoh Ra Kuti terimajinasi oleh bentuk simbol Majapahit.

## **B. Desain (Perencanaan)**

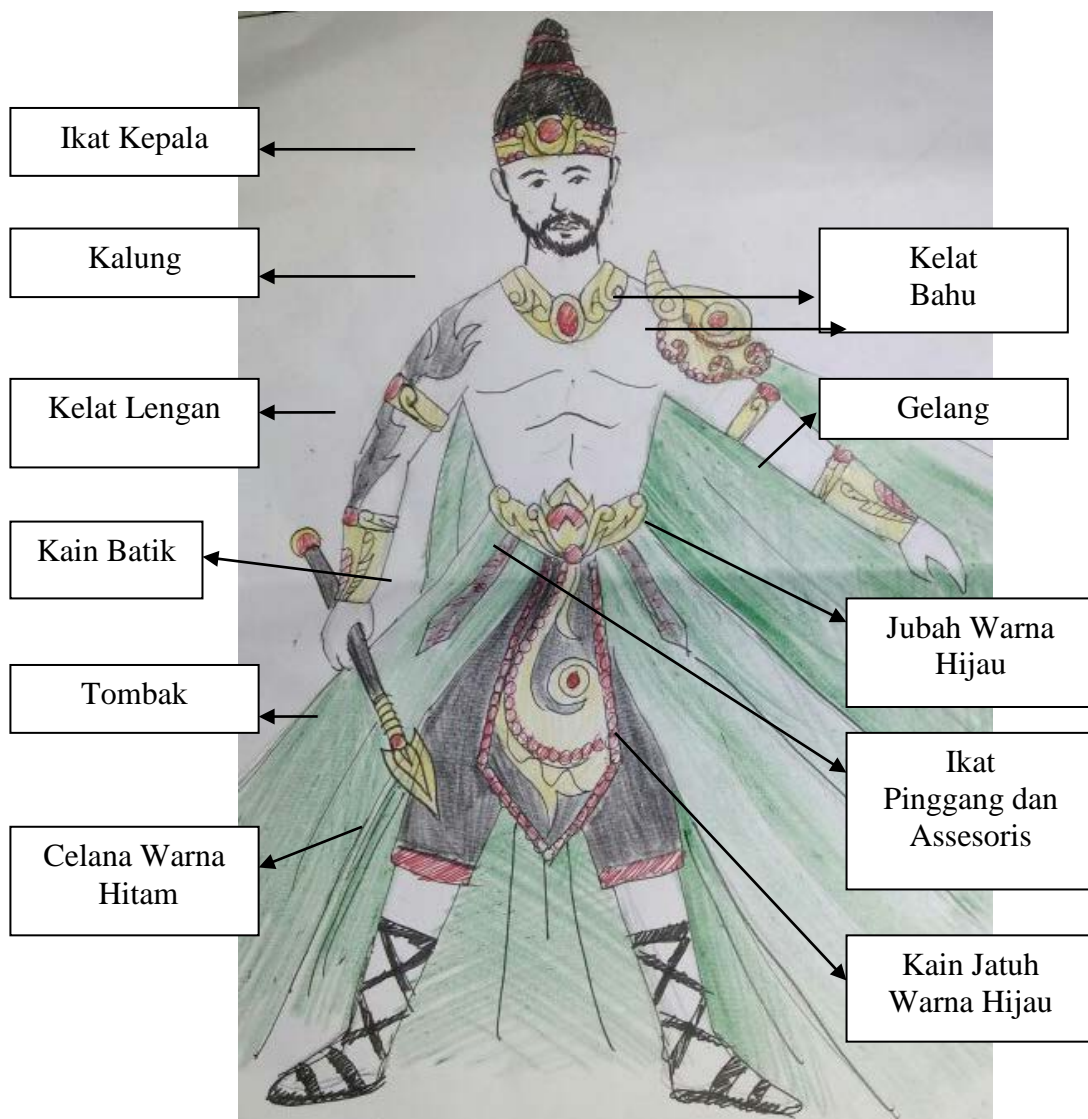
Konsep dan metode pengembangan pada tokoh Ra Kuti menggunakan pengembangan sumber ide *distorsi* yaitu melebihkan / menonjolkan warna asli kostum yang digunakan pada tokoh Ra Kuti, pada tahap desain (perencanaan) yang akan dibahas yaitu mengenai desain kostum, desain *assesoris*, desain rias wajah serta desain pergelaran.

### **1. Desain Kostum**

Desain kostum pada tokoh Ra Kuti bagian perut dan lengan terimajinasi oleh bentuk asli simbol Kerajaan Majapahit. Desain kostum Ra Kuti terdiri dari empat bagian yaitu asesoris kepala, tangan, lengan dan bagian perut, celana yang menutupi bagian paha, celana yang berukuran di

atas lutut. Desain kostum tokoh Ra Kuti menggunakan unsur desain garis, tekstur, ukuran, bentuk dan warna. Garis yang digunakan pada kostum terdapat garis vertikal yang memiliki kesan tegas, jujur, beribawa, yang sesuai karakter yang dibawakan tokoh Ra Kuti yang dikembangkan. Unsur ukuran pada kostum digunakan karena ukuran harus disesuaikan dengan postur tubuh *talent*, untuk unsur bentuk pada bagian bentuk simbol Kerajaan Majapahit dan mengesankan ketegasan pada talent yang dibawakannya yang menyesuaikan dengan tokoh Ra Kuti. Sedangkan unsur warna yang digunakan yaitu hijau, emas, merah dan hitam karena warna hijau memiliki kesan kedamaian, emas memiliki kesan beribawa, merah memiliki kesan berani, dan warna hitam memiliki kesan gagah sesuai dengan karakter tokoh Ra Kuti.

Celana kostum pada tokoh Ra Kuti menggunakan warna hitam, dan dibawah celana di tambahkan garis warna emas, agar terlihat kesan beribawa yang berimajinasi oleh tokoh Prabu Krisna. Hal tersebut juga dapat dilihat dari penerapan warna dan bentuk kostum yang di desain.



Gambar 2. Desain Kostum  
(Sketsa: Ade Roro Sekar Puspitasari, 2018)

Desain kostum yang digunakan Ra Kuti terdiri dari:

a. Celana

Pada celana Ra Kuti memiliki unsur desain garis lurus dan lengkung, yang memiliki warna hitam dengan kombinasi warna emas yang sesuai dengan sumber ide dan memiliki prinsip desain keselarasan yang sesuai dengan tema.



Gambar 3. Celana  
(Sumber: Ade Roro Sekar Puspitasari, 2018)

b. Jubah

Pada jubah diambil dari sumber ide Prabu Kresna yang memiliki unsur desain garis lurus, dengan arah miring, dan memiliki prinsip desain keselarasan dengan tema, dan keseimbangan simetris.



Gambar 4. Jubah  
(Sumber: Ade Roro Sekar Puspitasari, 2018)

c. Kain hijau dan batik

Pada kain hijau dan batik, memiliki unsur desain garis lurus, dengan prinsip desain kelarasan dengan tema dan keseimbangan simetris.



Gambar 5. Kain hijau dan batik  
(Sumber: Ade Roro Sekar Puspitasari, 2018)

## 2. Desain asesoris

Penataan asesoris tokoh Ra Kuti menggunakan unsur garis lengkung pada bagian lengan yang disesuaikan dengan ukuran kostum *talent* yang sudah dikembangkan untuk diaplikasikan pada penataan rambut *talent* tokoh Ra Kuti unsur bentuk dibuat menyerupai sumber ide dari Prabu Kresna yang dikembangkan menjadi bentuk yang lebih berbeda dan memiliki karakter baik, tegas, dan beribawa dan unsur warna yang disesuaikan dengan tampilan tokoh Ra Kuti secara keseluruhan dengan warna menggunakan warna mas dan hijau yang disesuaikan dengan kostum, *face painting*, dan asesoris lainnya. Prinsip yang digunakan pada desain asesoris yaitu menggunakan prinsip kesatuan yang disesuaikan dengan kesatuan pada kostum serta rias karakter. Desain asesoris yang digunakan Ra Kuti terdiri dari:

- a. Asesoris digunakan pada bagian lengan bagian kiri, agar kelihatan tampak gagah dan beribawa, unsur desain garis yang digunakan garis lengkung dengan arah miring, tekstur yang dibuat terlihat kasar, memiliki warna kuning emas yang sesuai dengan sumber ide dan memiliki prinsip desain keselarasan yang sesuai dengan tema,

keseimbangan simetris, irama, dan proposi yang sesuai dengan ukuran *talent*.



Gambar 6. Asesoris Bagian Lengan  
(Sumber: Ade Roro Sekar Puspitasari, 2018)

- b. Asesoris bagian yang digunakan pada kening kepala, yang diikat pada kepala, agar melengkapi pada bagian kepala. Unsur desain garis yang digunakan garis lengkung yang menghubungkan dua titik atau lebih, memberikan kesan luwes pada *talent*.



Gambar 7. Assesoris Pada Bagian Kepala  
(Sumber: Ade Roro Sekar Puspitasari, 2018)

- c. Asesoris pada bagian tangan, yang disebut dengan gelang, agar melengkapi hiasan pada tangan, yang memiliki unsur desain garis lengkung dan garis lurus, yang memberi kesan kokoh dan tegas.



Gambar 8. Assesoris Pada Bagian Tangan  
(Sumber: Ade Roro Sekar Puspitasari, 2018)

- d. Asesoris yang dibuat menyerupai kalung, yang menggunakan bahan spons ati, yang digunakan pada bagian leher, yang menggunakan prinsip desain garis lengkung dengan arah lurus dan arah miring, dengan prinsip desain keselarasan dengan tema, dan keseimbangan simetris.



Gamabar 9. Asesoris Kalung  
(Sumber: Ade Roro Sekar Puspitasari, 2018)

- e. Asesoris pada bagian kelat lengan yang memiliki prinsip garis lengkung yang memberikan kesan luwes, dan memiliki prinsip desain keselarasan dengan tema, dan keseimbangan simetris.



Gambar 10. Asesoris Pada Bagian Kelat Tangan  
(Sumber: Ade Roro Sekar Puspitasari, 2018)

- f. Assesoris pada bagian pinggang, yang dibuat seperti sabuk, prinsip desain garis yang digunakan, garis lengkung dengan arah miring dan

menggunakan prinsip desain garis tegak lurus, yang memberikan kesan luwes dan keluhuran.



Gambar 11. Asesoris Pada Bagian Pinggang  
(Sumber: Ade Roro Sekar Puspitasari, 2018)

- g. Asesoris tambahan yang digunakan saat berperang yaitu tombak yang digunakan pada tokoh Ra Kuti yang menggunakan unsur desain garis lurus yang dikombinasi dengan garis lurus, yang memberikan kesan lebih hidup / dinamis.



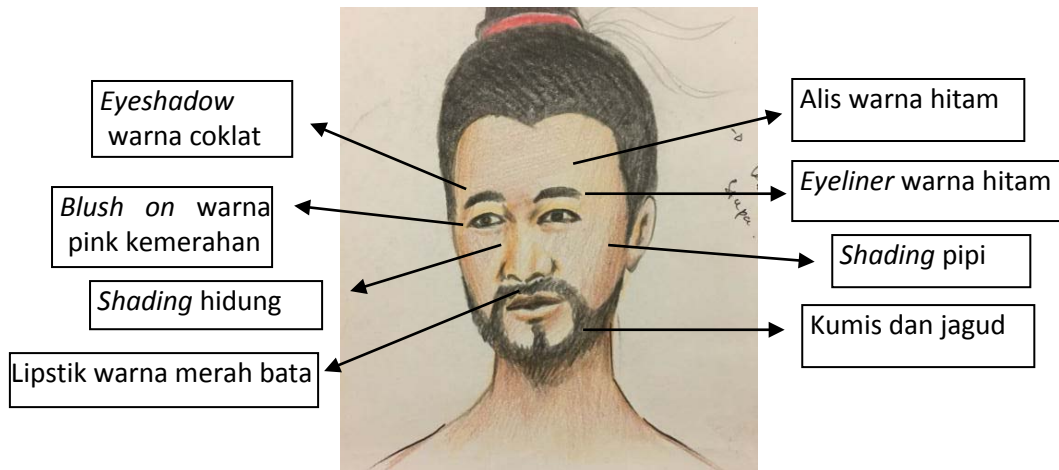
Gambar 12. Tombak  
(Sumber: Ade Roro Sekar Puspitasari, 2018)

### 3. Desain Rias Wajah

Sumber ide desain rias wajah karakter diambil dari riasan Prabu Kresna, yang memiliki unsur desain garis vertikal dan prinsip desain

keseimbangan, keselarasan dengan desain kostum yang telah dibuat.

Desain rias wajah pada tokoh Ra Kuti sebagai berikut:



Gambar 13. Desain *Make up*  
(Sketsa: Ade Roro Sekar Puspitasari, 2018)

#### 4. Desain *Body Painting*

Desain konsep *body painting* diletakkan pada bagian tangan kanan, dengan menggunakan sumber ide *distorsi* yang menggunakan desain temporer, digambar pada tangan kanan dengan desain garis lengkung dengan arah miring dan garis lurus lancip dengan arah miring, prinsip desain simetris dan keselarasan dengan desain kostum dan *make up*. Unsur desain yang digunakan *body painting* yaitu warna hitam.



Gambar 14. Desain *Body Painting*  
(Sumber: Sketsa Ade Roro Sekar Puspitasari, 2018)

## 5. Desain Penataan Rambut

Desain konsep penataan rambut dengan sumber ide penataan rambut orang *Chinese* yang mempunyai kesamaan desain yang sudah didesain menurut konsep tatanan pada rambut dan memiliki unsur desain garis lengkung dan prinsip desain keseimbangan simetris, ukuran yang dipake sesuai dengan yang dibuat. Desain penataan rambut pada Ra Kuti sebagai berikut:

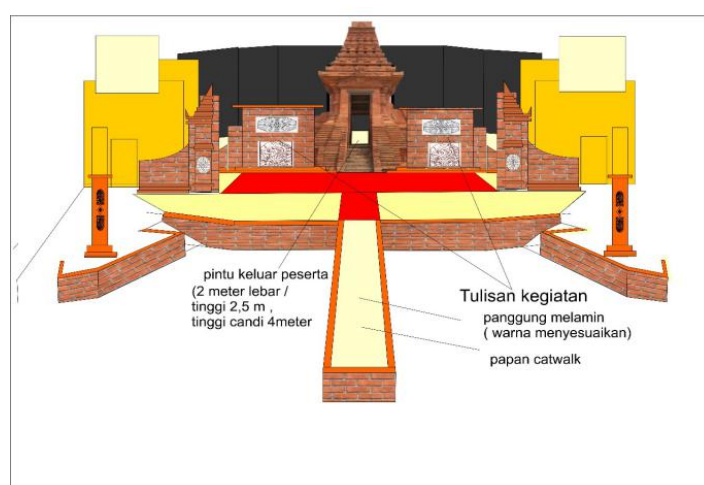


Gambar 15. Desain Penataan Rambut  
(Sketsa: Ade Roro Sekar Puspitasari, 2018)

## 6. Desain Pergelaran

Pada pertunjukan *Mentari Pagi* di Bumi Wilwatikta yang diadakan di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta menggunakan konsep panggung *Proscenium* dan Auditorium. Hal ini dikarenakan panggung yang ada di Auditorium merupakan panggung permanen, serta dilakukan penambahan panggung dengan stage catwalk. Konsep tempat duduk penonton berada mengelilinginya, tetapi tidak penuh satu lingkaran. Arah pandang visual penonton lurus ke depan, tidak perlu menengok terlalu banyak untuk dapat menikmati pertunjukan. Hal ini untuk memudahkan penonton agar dapat secara jelas melihat setiap adegan dari para pemain

teater. *Lighting* yang digunakan tidak mengubah tampilan *make up* yang akan ditonjolkan. Rancangan panggung yang akan digunakan pada saat pertunjukan yaitu berupa panggung ketoprak menceritakan tentang kerajaan zaman dahulu Disesuaikan dengan penonton yang disediakan *layout* dengan panggung dengan huruf T.



Gambar 16. Desain Panggung Pagelaran  
(Sumber: Ade Roro Sekar Puspitasari, 2018)

### C. *Develope* (Pengembangan)

Pada tahap metode dan konsep pengembangan dibahas yaitu meliputi desain, validasi oleh kostum oleh pakar ahli, validasi desain oleh dosen pembimbing, pembuatan kostum, validasi tata rias wajah, validasi penataan asesoris dan *prototype* hasil karya pengembangan. Dalam mendesain sebuah kostum hal yang pertama kali dilakukan yaitu mengetahui dengan menganalisis dan mengkaji tokoh yang akan diperankan. Dalam pembuatan kostum tokoh Ra Kuti merupakan inspirasi dari pengembangan sumber ide Prabu Kresna. Warna yang digunakan dalam kostum tokoh Ra Kuti adalah

warna Hijau dan hitam yang akan diperankan oleh talent berusia dewasa. Desain kostum yang akan dirancang menyesuaikan dengan ukuran tubuh *talent*, menyesuaikan dengan gerak *talent* saat *performance* dalam pertunjukan, serta menyesuaikan dengan tokoh yang dikembangkan.

Desain yang telah dirancang secara menyeluruh akan divalidasi yang pertama kali oleh ahli pakar desain / kostum yaitu Aiff Gurub Bestari. Desain divalidasi agar kostum yang akan ditampilkan sesuai dengan yang diharapkan dan sesuai dengan tokoh Ra Kuti yang akan dikembangkan serta untuk mendapatkan arahan dan penjelasan mengenai peran tokoh Ra Kuti yang akan ditampilkan. Apabila desain telah di validasi oleh ahli pakar desain / kostum, selanjutnya validasi yang kedua akan divalidasi oleh dosen pembimbing yaitu Asi Tritanti, yang bertujuan untuk menyelaraskan desain kostum, desain tata rias, desain asesoris dan kesatuan keseluruhan yang akan ditampilkan.

Dalam mendesain tentunya belum terdapat kesempurnaan, apabila diperoleh kekurangan dari kedua pihak atau salah satu pihak maka desain akan direvisi. Dengan memperbaiki desain yang kurang sesuai dengan yang akan ditampilkan pada saat pertunjukan dari segi bentuk dan warna agar mendapatkan desain serta rancangan yang diinginkan serta telah mendapat persetujuan Afif Ghurub Bestari, Asi Tritanti dan perancang desain. Setelah melakukan revisi dan mendapatkan persetujuan untuk melanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu pembuatan kostum sesuai dengan desain yang telah dibuat disesuaikan ukuran tubuh *talent*, warna yang akan digunakan dan bentuk

yang sesuai rancangan. Pembuatan kostum akan dibantu oleh ahli pembuat kostum yang sudah berpengalaman. Pembuatan kostum akan dibuat satu bulan sebelum pertunjukan dimulai, *fitting* kostum akan dilakukan setelah proses pembuatan kostum selesai dan dilakukan sesuai jadwal yaitu pada hari Minggu tanggal 8 Januari 2018 dan akan dilanjutkan dengan perbaikan dan menyempurnakan kostum.

*Fitting* kostum bertujuan untuk menyesuaikan hasil rancangan kostum yang telah dibuat dan disesuaikan dengan tubuh *talent* dan gerak *talent* saat akan tampil di pertunjukan “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta”, menyesuaikan warna yang digunakan, serta menyesuaikan bentuk dari tampilan tokoh Ra Kuti yang dikembangkan. Validasi tata rias wajah, dan *body painting* perlu dilakukan agar dapat menyelaraskan dengan desain kostum yang akan ditampilkan dan menyesuaikan karakter tokoh Ra Kuti. Validasi *make up* dilakukan lebih dari satu kali supaya mendapatkan hasil yang maksimal serta bisa melihat perbandingan antara test *make up* pertama sampai dengan terakhir, test *make up* dilakukan hingga bisa menyesuaikan dengan konsep tokoh Ra Kuti yang akan ditampilkan.

Validasi *make up* dilakukan akan dimulai pada pertengahan bulan Desember, nantinya akan dilakukan 3 atau lebih validasi *make up* dan *body painting*. Validasi asesoris pada tangan sebelah kiri perlu dilakukan supaya bisa menyelaraskan dengan desain kostum dan riasan yang akan ditampilkan, menyesuaikan tokoh Ra Kuti. Validasi asesoris dilakukan lebih dari satu kali supaya mendapatkan hasil yang maksimal serta dapat melihat perbandingan

antara validasi asesoris pertama dengan yang terakhir, validasi asesoris dilakukan hingga mampu menyesuaikan konsep tokoh Ra Kuti yang akan ditampilkan. Dari hasil validasi dan revisi tersebut akan terbentuklah *prototype* dari hasil pengembangan kostum, *fitting* kostum, validasi *makeup* dan validasi asesoris agar menciptakan tokoh Ra Kuti dalam pertunjukan teater tradisi “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta” dengan kesesuaian bentuk keseluruhan / tampilan menciptakan karya dari hasil pengembangan Ra Kuti.

#### **D. Disseminate (penyebarluasan)**

Konsep dan metode pengembangan, pada tahap *disseminate* (penyebarluasan) yang akan dibahas tentang rancangan pertunjukan, penilaian akhir (*grand juri*), gladi kotor, gladi bersih dan pertunjukan.

##### **1. Rancangan Pertunjukan**

Pertunjukan yang akan diselenggarakan oleh mahasiswa Program Studi Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2015 merupakan sebuah pertunjukan / pertunjukan teater tradisi dengan tema Kudeta di Majapahit atau yang disebut kerajaan zaman dahulu yang menceritakan tentang Kerajaan Majapahit. Pertunjukan tersebut bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Judul cerita pada pertunjukan teater tradisi ini adalah “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta” yang akan melibatkan 26 *talent* diambil dari Kamasetra Universitas Negeri Yogyakarta.

##### **2. Penilaian Ahli (*Grand Juri*)**

Rancangan penilaian grand juri akan dilakukan pada hari Minggu, tanggal 6 Januari 2018 di gedung KPLT Fakultas Teknik Universitas

Negeri Yogyakarta lantai 3. *Grand Juri* tersebut dilakukan sebagai penilaian hasil akhir dari seluruh proses yang telah dijalankan yang meliputi mendesain dan merancang kostum, merias wajah serta melakukan penataan asesoris pada *talent* sesuai dengan tokoh yang diperankan yaitu Ra Kuti. Pada penilaian oleh ahli akan melibatkan 3 juri ahli seni pertunjukan, yaitu Esti Susilarti, Agus Prasetya, Yuswati, ahli rias karakter dan ahli seni. Penilaian oleh juri ahli akan memiliki kriteria penilaian tersendiri yang nantinya akan memberikan hasil akhir pencapaian yang diperoleh dalam menciptakan karya tokoh Ra Kuti sesuai dengan yang dikembangkan.

### 3. Gladi Kotor

Rancangan gladi kotor akan dilaksanakan setelah *fitting* kostum, yaitu pada tanggal 16 Januari 2018 di Kamasetra Universitas Negeri Yogyakarta. Pada pagi hari pada tanggal dan tempat tersebut akan dilakukan *fitting* kostum dari karya masing masing mahasiswa kepada *talent*. Gladi kotor pergelaran dilakukan oleh 26 *talent* yang telah menggunakan kostum, dengan arahan sutradara. Gladi kotor dilakukan bertujuan agar mengetahui hal hal apa saja yang akan menjadikan kendala pada pergelaran proyek akhir nantinya baik dari kenyamanan kostum saat dilakukan gerak oleh *talent*, *blocking talent*, serta penjiwaan *talent* dalam memperagakan peran tokoh yang akan ditampilkan.

#### 4. Gladi Bersih

Gladi Bersih akan dilaksanakan pada hari minggu 17 Januari 2018 setelah melakukan grand juri, bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Pagi hari pada tanggal dan tempat tersebut akan dilakukan penjurian pada masing masing tokoh yang akan ditampilkan. Penjurian tersebut meliputi nilai keseluruhan tokoh yang telah dikembangkan. Gladi bersih bertujuan untuk menemukan kendala dan kekurangan pertunjukan teater tradisi sebelum dipergelarkan, karena pada gladi bersih ini *talent* telah menggunakan seluruh kostum, riasan dan asesoris dan menampilkan peran tokoh sesuai dengan karakternya.

#### 5. Pergelaran

Pergelaran pada hari H sendiri akan dilaksanakan pada tanggal 18 Januari 2018 di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. *Open gate* Pergelaran direncanakan pada pukul 13.00 WIB dengan pembukaan acara dibuka oleh band dari Binasiwi, dan penyanyi keroncong kemudian memasuki acara teater tradisi, kemudian pembacaan karya mahasiswa terbaik dan penutup.

## **BAB IV**

### **PROSES HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pergelaran teater tradisi yang diselenggarakan oleh program studi Tata Rias dan Kecantikan dengan judul ‘Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta’ yang telah terselenggara dengan baik pada tanggal, 18 Januari 2018 pada pukul 13.00 di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Kemudian diadakan evaluasi mengenai hasil pertunjukan yang bertujuan untuk menganalisa hasil pertunjukan tersebut. Hasil analisa dari evaluasi dibahas untuk mengetahui ada atau tidaknya hambatan dalam proses hingga terselenggaranya pertunjukan.

#### **A. Proses, Hasil dan Pembahasan *Define* (Pendefinisian)**

Setelah memahami, mempelajari, dan mengaji analisis cerita, analisis karakteristiktokoh, analisis sumber ide, dan analisis pengembangan sumber ide, maka dan hasil pembahasan yang dapat diperoleh untuk tokoh Ra Kuti adalah terciptanya tokoh Ra Kuti yang memiliki karakter bertanggung jawab, beribawa, dan jujur dalam menjalankan perintah raja yang diwujudkan dalam kostum berwarna hijau yang lengkap dengan menggunakan jubah dan ikat kepala yang berwarna emas yang memiliki tujuan untuk memperlihatkan karakter Ra Kuti yang beribawa.

Sesuai dengan sumber ide Prabu Kresna yang dikembangkan melalui pengembangan *distorsi* dimana kostum yang digunakan oleh Ra Kuti mewakili busana Prabu Kresna dengan menonjolkan pada bagian celana, jubah, asesoris lengan, asesoris sabuk, asesoris ikat kepala, dan asesoris

gelang. Untuk mencapai bentuk keindahan saat berada di atas panggung adalah penambahan aksesoris berupa payet, penambahan motif pada bagian jubah yang digunakan serta menyesuaikan dengan asesoris yang akan ditampilkan agar mencapai tokoh yang sesuai dengan karakter yang akan diperankan sehingga mewujudkan tokoh Ra Kuti yang beribawa dan jiwa kesatria.

## **B. Proses Hasil Pembahasan Desain (Perencanaan)**

### **1. Kostum**

Kostum yang digunakan untuk tokoh Ra Kuti terdiri dari 2 bagian yaitu bagian bahu, punggung, dan penutup kaki yang berbentuk celana pada bagian paha dan celana pada bagian betis. Proses pembuatan kostum pada tahap pertama yaitu mengukur tubuh talent yang akan berperan sebagai tokoh Ra Kuti pada pertunjukan “Mentari Pagi di Bumi Wilwaitikta”. Tahap kedua yaitu mencari bahan yang disesuaikan dengan ukuran, warna serta jenis bahan yang akan digunakan. Kostum Ra Kuti menggunakan bahan bahan spons, lem, cat *water proof* dan cat *spray* kemudian asesoris pelengkap kostum seperti payet dan batu permata.

Tampilan kostum tidak akan terlihat sempurna tanpa bantuan dari seorang ahli pembuat kostum, maka dibutuhkannya bantuan dari ahli pembuat kostum untuk membuat kostum Ra Kuti sesuai desain yang telah dibuat oleh perancang. Kostum disesuaikan dengan arahan perancang yang sudah ditetapkan oleh dosen pembimbing, menyesuaikan ukuran *talent*, warna serta bentuk yang telah ditetapkan. Pelaksanaan *fitting* dilakukan

sesuai jadwal yang ditetapkan dengan membawa kostum yang telah dibuat. Teknik yang digunakan untuk membuat kostum yaitu teknik pengaplikasian pola desain ke spon ati kemudian potong pola-pola tersebut dan gabungkan sesuai desain yang dibuat.

a. Validasi desain I, desain kostum yang belum disetujui oleh ahli desain dan dosen pembimbing karena kostum pada asesoris yang dipakai belum terlihat seperti tokoh Ra Kuti / Dharmaputra paada Kerajaan, tetapi seperti kostum yang biasa saja.



Gambar 17. Desain Kostum Tokoh Ra Kuti Validasi I  
(Sumber: Sketsa, Ade Roro Sekar Puspitasari, 2018)

b. Validasi desain II, desain kostum yang belum disetujui oleh ahli kostum dan dosen pembimbing karena kostum pada asesoris pada bagian tangan sebelah kiri Ra Kuti, yang menyerupai desain gambar Barongsai dari Bali, seperti memberikan kesan anagonis dan harus dihilangkan unsur-unsur antagonis pada bagian asesoris itu.



Gambar 18. Desain Kostum Tokoh Ra Kuti Validasi II  
(Sumber: Sketsa, Ade Roro Sekar Puspitasari, 2018)

c. Proses validasi III telah disetujui validasi ahli dan dosen pembimbing yang dilakukan pada hari Kamis tanggal 23 Desember 2017. Perubahan yang dilakukan pada desain kostum tersebut mengubah asesoris pada bagian tangan kiri.



Gambar 19. Desain Kostum Tokoh Ra Kuti Validasi III  
(Sumber: Sketsa, Ade Roro Sekar Puspitasari, 2018)

Proses pembuatan kostum :

- a. Langkah yang pertama yaitu menyiapkan alat dan bahan. Bentuk pola pada spon hati, kemudian potong pola lalu buat ukuran motif yang sudah di buat menggunakan gerinda kemudian di lem pada bagian

bagian yang akan disatukan lalu dibentuk sesuai kerangka yang dibuat yaitu bentuk asesoris yang sudah dibuat.

- b. Langkah kedua yaitu pewarnaan, aplikasikan warna putih *water proof* untuk dasaran spon hati, kemudian cat menggunakan cat akrilik warna emas, hitam dan merah.
- c. Langkah ketiga yaitu *finishing* akhir untuk pewarnaan dengan memberikan kilau serta gliter pada kostum menggunakan teknik *clear*.
- d. Langkah keempat yaitu menempelkan asesoris berupa payet dan batu permata pada bagian-bagian yang diperlukan pada bagian asesoris. Bentuk kostum yang dihasilkan sesuai dengan desain yang dibuat, hal ini sesuai dengan kenyataan. Perubahan yang terjadi pada pembuatan kostum terdapat pada ukuran. Awal pembuatan kostum terjadi koreksi pada ukurannya, karena ketika validasi pertama dengan *talent* kostum terlalu besar sehingga dilakukan pengecilan ukuran kostum. Tujuannya agar kostum dapat digunakan oleh talent sesuai dengan ukurannya.



Gambar 20. Foto Rancangan Kostum  
(Sumber: Ade Roro Sekar Puspitasari, 2018)

## 2. Asesoris

Asesoris yang akan dikenakan tokoh Ra Kuti terdiri dari, ikat kepala, hiasan dada, gelang tangan, kelat bahu, asesoris pundak. Asesoris di buat dengan menggunakan bahan *spons* ati, manik-manik.

### a. Ikat kepala

Ikat kepala ini berbahan dasar *spons* ati, yang ukurannya sesuai dengan diameter kepala *talent*. Pembuatan ikat kepala melalui dengan beberapa tahapan dengan mengukur kepala *talent*, pembuatan desain ikat kepala dilanjutkan dengan pemotongan pola sesuai pola sesuai bentuk lambang Majapahit setelah itu menyusun semua bagian, dicat dan setelah kering dicat pada bagian belakang ikat kepala.



Gambar 21. Desain Ikat Kepala  
(Sumber: Ade Roro Sekar Puspitasari, 2018)



Gambar 22. Akhir Ikat Kepala  
(Sumber: Ade Roro Sekar Puspitasari, 2018)

## 3. Rias Wajah

Tata rias wajah menggunakan jenis rias wajah karakter dan menggunakan *make up* dan *body painting* dengan alasan agar memperlihatkan seni, keindahan dan menyesuaikan dengan karakter Ra Kuti. *Body painting* dibuat menggunakan bahan henna yang di aplikasikan pada bagian dada sebelah kanan menggunakan alat, kuas / *brush*, *spons*.

Proses pembuatan *face painting* pada wajah :

- a. Langkah yang pertama, wajah dibersihkan memakai susu pembersih, penyegar dan pelembab.



Gambar 23. Membersihkan Wajah  
(Dokumentasi: Ade Roro Sekar Puspitasari, 2018)

- b. Langkah kedua, memberikan pelembab pada bagian muka kemudian mengaplikasikan *foundation* ke wajah.



Gambar 24. Mengaplikasikan *Foundation*  
(Dokumentasi: Ade Roro Sekar Puspitasari, 2018)

- c. Langkah ketiga, aplikasikan bedak tabur berwarna kemerahan dan bedak padat.



Gambar 25. Mengaplikasikan Bedak Padat dan Bedak Tabur  
(Dokumentasi: Ade Roro Sekar Puspitasari, 2018)

- d. Langkah kelima, mengaplikasikan *eyeshadow* warna coklat dan hitam pada bagian mata tokoh Ra Kuti, baurkan kedua warna tersebut, agar mendapatkan gradasi warna yang indah.



Gambar 26. Mengaplikasikan *Eyeshadow*  
(Dokumentasi: Ade Roro Sekar Puspitasari, 2018)

- e. Langkah keenam, membuat alis dan mengaplikasikan *eyeliner* warna hitam pada bagian mata, dan bawah.



Gambar 27. Membuat alis dan mengaplikasikan *eyeliner*  
(Dokumentasi: Ade Roro Sekar Puspitasari, 2018)

- f. Membuat kumis pada bagian pipi dan dagu.



Gambar 28. Membuat Kumis  
(Dokumentasi: Ade Roro Sekar Puspitasari, 2018)

### C. Proses, Hasil dan Pengembangan *Develop* (Pengembangan)

Proses, hasil dan pembahasan pada tahap *develop* menjelaskan tentang validasi desain kostum dan validasi desain rias wajah.

#### 1. Validasi desain Kostum oleh ahli I

Validasi oleh ahli pakar desain kostum yang tertera dalam desain gambar yaitu telah menyerupai tokoh seperti Prabu Kresna yang akan dikembangkan yaitu Ra Kuti. Kemudian dengan desain kostum yang kedua konsultasi dilakukan oleh Afif Ghurub sebagai pakar desain kostum. Hasil *revisi* kostum yaitu desain harus disesuaikan ukuran *talent* dan dibuat dengan bahan atau kain yang sesuai dengan tokoh yang akan dikembangkan.

Hasil validasi kostum yaitu kostum telah disetujui oleh Bapak Afif Ghurub Bestari. Kostum telah sesuai dengan karakter tokoh Ra Kuti, warna yang digunakan sesuai dengan karakteristik Ra Kuti. Agar tokoh merasa lebih nyaman maka ukuran diperkecil sesuai dengan ukuran tubuh *talent*.



Gambar 29. Tokoh Ra Kuti  
(Sumber: Ade Roro Sekar Puspitasari, 2018)

## 2. Validasi desain Tata Rias Karakter oleh ahli II

Validasi desain rias wajah karakter oleh dosen Asi Tritanti. Hasil validasi rias karakter. Hasil validasi rias wajah, *make up* dan *body painting* sebagai berikut :

- a. Riasan Karakter sesuai dengan karakter yang di bawakan, dan sesuai dengan riasan yang sudah dikembangkan, dan disetujui oleh ahli validasi ke II.



Gambar 30. Riasan Tokoh Ra Kuti  
(Sumber: Ade Roro Sekar Puspitasari, 2018)

- b. Penataan asesoris digunakan asesoris yang telah disetujui oleh ahli validasi II. Bewarna sesuai dengan warna kostum dan riasan wajah secara keseluruhan.



Gambar 31. Asesoris  
(Sumber: Ade Roro Sekar Puspitasari, 2018)

### 3. Pembuatan kostum

Kostum dibuat oleh Ade Roro Sekar Puspitasari dengan bantuan Yopi sesuai dengan arahan desainer, membutuhkan waktu 7 hari. Asesoris selain kepala, lengan dan pinggan dibuat oleh Ade Roro Sekar Puspitasari membutuhkan waktu 3 Hari.

Jasa	Rp. 300.000,00
Pembuatan kostum	Rp. 200.000,00
Jumlah	Rp. 500.000,00

Tabel 1. Biaya Pengeluaran  
(Sumber: Ade Roro Sekar Puspitasari, 2018)

#### 4. Validasi Rias Karakter

Validasi rias wajah dilakukan sebanyak 3 kali.

a. Hasil validasi rias wajah Karakter pertama, yaitu :

Hasil validasi rias karakter pertama dilakukan. Adapun kritik dan saran dari dosen pembimbing yaitu yang harus diperbaiki adalah warna yang kurang membaur dan tegas, bentuk riasan karakter belum sesuai dengan karakteristik yang di bawakan oleh tokoh Ra kuti, riasan mata yang belum tajam, pengaplikasian dasar riasan yang kurang merata dan halus. Untuk alis kurang tajam, dan menglihatkan kesan seperti alis perempuan dan harus di perbaiki lagi.



Gambar 32. Riasan pertama  
(Dokumentasi: Ade Roro Sekar Puspitasari, 2018)

5. Hasil validasi rias wajah karakter kedua, yaitu :

Hasil validasi rias karakter kedua dilakukan. Adapun kritik dan saran dari dosen pembimbing yaitu yang harus diperbaiki adalah warna yang kurang kurang didominasi dan dipertajam, make up yang dibuat sudah baik dan lebih diperjelas riasan mata yang lebih dipertajam pengaplikasian dasar riasan kurang jelas.



Gambar 33. Riasan Karakter kedua  
(Dokumentasi: Ade Roro Sekar Puspitasari, 2018)

6. *Prototype* tokoh Ra Kuti yang dikembangkan.

Hasil *fitting* kostum, validasi rias wajah, validasi *body painting*, dan validasi penataan *assesoris* menunjukkan hasil yaitu kostum yang dirancang dan didesain kemudian diterapkan menjadikan sebuah kostum yang sesuai dengan pengembangan sumber ide yaitu Prabu Krisna yang dikembangkan menjadi tokoh Ra Kuti. Tata rias karakter yang dirancang dan didesain mendapatkan hasil yang sesuai dengan desain pengembangannya dengan *assesoris* yang menjadikan kesatuan pada kostum keseluruhan. Hasil *prototype* yang diperoleh sesuai dengan rancangan desain yang telah dibuat. Terbentuklah kostum, tata rias karakter dan *assesoris* pada tokoh Ra Kuti.



Gambar 34. Tampilan Keseluruhan Talent  
(Dokumentasi: Ade Roro Sekar Puspitasari, 2018)

#### **D. Proses, Hasil dan Pembahasan *Disseminate* (Penyebarluasan)**

Diseminasi (penyebarluasan) dilakukan dalam bentuk pertunjukan. Dengan mengusung tema Kudeta di Majapahit Pertunjukan dikemas dalam bentuk pertunjukan drama musikal berjudul Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta. Pertunjukan ditujukan untuk anak TK, SD, dan SMK dan untuk kalangan umum terutama anak-anak dengan tujuan untuk memperlihatkan hasil karya dari mahasiswa prodi Tata Rias dan Kecantikan FT UNY yang dipentaskan dalam bentuk cerita drama musikal Teater pada tanggal 18 Januari 2018 yang bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

## 1. Penilaian Ahli (*Grand Juri*)

Kegiatan penilaian ahli (*grand juri*) adalah kegiatan penilaian hasil karya secara keseluruhan sebelum ditampilkan secara luas. Penilaian ahli (*grand juri*) diselenggarakan pada tanggal 6 Januari 2018 bertempat di gedung KPLT lantai 3 Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta dengan jumlah peserta sebagai *beautician* yaitu 26 mahasiswa dan jumlah *talent* yaitu 26 orang. Adapun acara yang dilakukan yaitu meliputi *Briefing* dilakukan oleh semua peserta proyek akhir, proses *make up* dan *body painting* dengan para *talent* yang dilakukan oleh peserta Proyek Akhir, persiapan pembukaan acara, pembukaan acara yang dibawakan oleh *MC*, menyanyikan lagu Indonesia Raya dan Hymne Universitas Negeri Yogyakarta, dilakukannya sambutan oleh ketua Proyek Akhir dan sambutan dari Kaprodi Tata Rias dan Kecantikan UNY, *CV* juri yang dibacakan oleh *MC*, pembacaan sinopsis cerita oleh *MC*, kemudian penampilan dari *talent* Proyek Akhir yang ditonton oleh para juri, dosen pembimbing, peserta Proyek Akhir, serta panitia yang ikut serta membantu acara gladi bersih dan penutup. Dilakukannya acara sesi *photobooth* yang akan digunakan pada *booklet* Proyek Akhir pergelaran mahasiswa Tata Rias dan Kecantikan FT UNY.

*Photobooth* dilakukan oleh para peserta Proyek Akhir, *talent* dan dosen setelah acara penjurian selesai hingga sesi foto terselesaikan. *Photobooth* diselenggarakan dan adanya kendala yang menghambat proses sesi foto yaitu manajemen waktu yang sesuai dengan *rundown*.

Pada sesi foto ini memiliki kekurangan yang membuat proses pelaksanaan *photobooth* menghasilkan waktu yang cukup cepat dan sesuai prediksi, untuk itu sesi foto dilakukan dengan bergantian sesuai pembimbing masing-masing yang kemudian diatasi dengan arahan sesi foto yang diambil alih oleh pihak dosen dan *fotografer*.

Penilaian yang dilakukan mencakup pada penilaian orisinalitas keaslian tokoh sebelum dikembangkan, harmonisasi warna, kreatifitas *make up* yang belum pernah ada sebelumnya dan total *look* yang meliputi keseluruhan. Penilaian ditetapkan mulai dari 50 sampai 90. Hasil penilaian tersebut kemudian dijumlahkan dan dipilih 8 tampilan terbaik dari 26 karya mahasiswa. Gladi kotor

Gladi kotor yang diselenggarakan pada tanggal 16 Januari 2018 bertempat di gedung Kamasetra lantai 1 Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Acara gladi kotor difokuskan pada *fitting* kostum/menyesuaikan kostum dan *assesoris* pada talent yang akan menjadi peran pada penokohan cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta dalam kegiatan Proyek Akhir. Setelah mendapatkan koreksi mengenai kostum yang akan ditampilkan semua talent bersiap siap untuk melakukan gladi kotor dengan menggunakan kostum sesuai masing masing tokoh yang akan diperankan. Kemudian setelah melakukan para talent melakukan gladi kotor selanjutnya peserta Proyek Akhir angkatan 2015 beserta talent melakukan gladi kotor yang bertujuan memperkenalkan kepada penonton yaitu mahasiswa beserta talent yang

telah menggunakan hasil karya mahasiswa pada sat *closing* cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.

## 2. Gladi bersih

Gladi bersih diselenggarakan pada tanggal 17 Januari 2018 bertempat di gedung Auditorium UNY. Acara gladi bersih bertujuan untuk persiapan pematangan menuju pertunjukan Proyek Akhir yang bertempat di Auditorium UNY dan melihat secara keseluruhan antara keselarasan tata rias (bagi yang menggunakan), kostum, *assesoris* dan gerak tokoh (*blocking*). Selain itu gladi bersih dilakukan untuk mempersiapkan perlengkapan pertunjukan yang sudah direncanakan, menyiapkan kebutuhan yang dibutuhkan saat pertunjukan berlangsung supaya acara pertunjukan yang akan diselenggarakan berjalan dengan lancar. Dalam acara gladi bersih yang telah diselenggarakan, Tokoh Ra Kuti mengalami kendala ketika *performance* mengenai kostum yang digunakan. Kendala yang dilalui yaitu *assesoris* yang dipakai tokoh Ra Kuti tidak dapat digunakan untuk bergerak dikarenakan *assesoris* yang digunakan bagian bahu yang disambungkan dengan jubah belakang dll. Sehingga menyulitkan talent ketika akan berekspresi diatas panggung.

Dari kendala tersebut, sebelum waktu pertunjukan drama musikal Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta dilakukan perbaikan yaitu bagian jubah disambungkan oleh *assesoris* yang dipakai. Sehingga ketika kostum digunakan secara keseluruhan akan memberikan kenyamanan dan kebebasan berekspresi saat tokoh Ra Kuti saat melakukan pementasan di

atas panggung. Gladi bersih yang dilakukan memberikan manfaat untuk menyempurnakan karya sebelum hari Pergelaran. Acara gladi bersih dilakukan dengan uji coba *lighting* (pencahayaan) tanpa mengaplikasikan *make up* pada *talent* untuk itu adanya kekurangan saat gladi bersih yaitu peserta Proyek Akhir tidak dapat melihat bagian riasan mana yang tidak sesuai dan sesuai saat *talent* berada di panggung dengan tampilan keseluruhan menggunakan *lighting*.

### 3. Pergelaran utama

Pergelaran bertema Kudeta di Majapahityang dikemas dalam pertunjukan drama musical Teater berjudul Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta telah sukses ditampilkan pada tanggal 18 Januari 2018 bertempat di gedung Auditorium UNY. Acara ini dihadiri oleh Wakil Rektor 2, Wakil Dekan 2 FT, Ketua Jurusan PTBB, seluruh dosen tata rias, dosen PTBB, mahasiswa Proyek Akhir sejumlah 26 mahasiswa dan dengan 26 *talent*. Suksesnya acara pergelaran Proyek Akhir drama musical Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta dapat dibuktikan dengan pencapaian target tiket pertunjukan sebanyak 500 tiket habis terjual. Mayoritas penonton yang menyaksikan acara ini adalah anak TK, SD, SMK dan umum pertunjukan dengan durasi 90 menit menampilkan kisah kerajaan majapahit dan lumajang. Pada pergelaran drama musical Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta, tokoh Prabu Kresna yang diperankan pada tokoh Ra Kuti dengan sumber ide Prabu Kresna dikisah mahabarat memiliki pencapaian yang sesuai dengan rancangan keseluruhan. Hal ini

dapat dilihat dari tampilan tokoh Prabu kresna ketika dipanggung drama musikal Mentari Pagi di bumi Wilwatikta yaitu Ra Kuti memerankan tokoh yang sesuai dengan karakter dan karakteristiknya dengan kepercayaan diri dan kenyamanan yang diapresiasi lewat *performance* tokoh Ra Kuti. Sebelum acara pertunjukan berlangsung, tokoh Ra Kuti telah siap menggunakan kostum dan *accessories* dengan *make up* yang telah diaplikasikan pada wajah *talent*, sehingga persiapan tokoh Ra Kuti telah sesuai dengan target yang telah dibuat. Penampilan tokoh Ra Kuti di panggung menunjukkan tampilan tokoh yang berkarakter baik, bijaksana, dan tegas jujur. Karakteristik yang ada pada tampilan tokoh Ra Kuti secara keseluruhan yang meliputi rias karakter, kelengkapan kostum dan *accessories* sesuai dengan karakteristik yang ada pada Prabu kresna.

Kostum tokoh Ra Kuti saat berada di panggung terlihat sangat jelas, warna yang diaplikasikan pada kostum terlihat gagah dan beribawa, hiasan gliter pada kostum menambahkan kerlap kerlip kostum saat terkena *lighting* dan bentuk kostum yang unik menambahkan kesan beribawa sesuai dengan karakter tokoh Ra Kuti. Rias karakter yang diaplikasikan pada wajah *talent* merupakan rias laki-laki yang memberikan kesan kesatuan dengan kostum dan memperkuat bentuk karakter serta karakteristik tokoh Ra Kuti. *Accessories* yang digunakan menambahkan ciri khas tokoh Ra Kuti sehingga terlihat seperti Ra Kuti aslinya yang indah dan memiliki ciri khas yang bijaksana dengan bentuk *accessories*nya tokoh Ra Kuti.

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Dalam pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta hasil keseluruhan dari penampilan Ra Kuti adalah sebagai berikut:

1. Proses desain rancangan ke tiga yang digunakan kostum, asesoris, tata rias karakter, penataan rambut dan keseluruhan tokoh karakter dari Ra Kuti dalam pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta adalah sebagai berikut:
  - a. Perancangan kostum Ra Kuti dalam pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta yang telah dilakukan melalui proses pengajian, dan memahami cerita, karakter dan karakteristik tokoh, pada kostum Ra Kuti menerapkan unsur desain garis lengkung dan lurus sehingga akan tercipta kesan luwes dan tegas, dengan warna dasar hijau dan emas, serta menggunakan prinsip desain *balance* yang sama antara kanan dengan kiri dan menggunakan sumber ide distorsi yang menonjolkan pada bagian-bagian kostum, serta dilengkapi dengan asesoris badan, seperti ikat pinggang, gelang, kelat bahu, kalung, asesoris pada bagian tangan sebelah kiri, dan kepala yang terbuat dari bahan *spons* ati.
  - b. Perancangan riasan wajah karakter Ra Kuti menggunakan riasan karakter sesuai dengan tokoh yang tegas, bijaksana, baik dan jujur

dengan menerapkan unsur warna dasar kemerahan dan dipertegas untuk bagian *shadding* kemudian diaplikasikan *eyeshadow* berwarna coklat dengan mempertegas sudut mata berwarna hitam untuk lebih mempertegas digunakan *eyeliner* cair dan menggunakan prinsip desain keselarasan. Dari hasil rancangan rias wajah karakter Ra Kuti terlihat lebih tegas.

- c. Perencanaan penataan rambut berupa penataan rambut puncak pada Ra Kuti, menerapkan unsur desain garis lengkung yang melambangkan keluwesan dan unsur warna hitam yang melambangkan ketegasan dengan mempertahankan karakter dari tokoh Ra Kuti. Dari hasil rancangan penataan rambut terdapat perubahan yang semula digera menjadi dicepol.
2. Penataan kostum, aksesoris, pengaplikasian tata rias karakter dan penataan rambut pada Ra Kuti dalam pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta adalah sebagai berikut:
    - a. Hasil kostum Ra Kuti, terdiri dari jubah, celana, kain batik. Bagian yang kurang sesuai terutama bagian celana, karena warna kostum menggunakan warna hitam dan dipadukan dengan warna kain emas terlihat kontras dan jelas saat tersorot *lighting*. Terdapat bagian yang sudah sesuai oada asesoris pernak pernik yang ditempel pada bagian tertentu, sehingga akan menambahkan karakter tokoh Ra Kuti adalah DharmaputraKostum diterapkan dengan cara Kerajaan Majapahit.

- b. Pengaplikasian tata rias karakter Ra Kuti dibuat tegas dan menonjolkan karakter riasan wajah panggung yang diaplikasikan dengan warna merah, coklat dipertegas warna hitam. Hasil riasan wajah pada Ra Kuti saat dipanggung mengalami perubahan saat tersorot *lighting* saat terkena sinar berwarna biru riasan tampak terlihat pucat, saat terkena sinar merah riasan tampak lebih tegas.
    - c. Hasil penataan rambut tokoh Ra Kuti menggunakan teknik penataan rambut pada bagian puncak proses pembuatan sanggul menggunakan sisir rambut, jepit biting, dan bahan yang digunakan harnet serta karet, bahan yang digunakan untuk merapikan rambut adalah *hair spray*. Penataan rambut menggunakan asesoris pelengkap kepala yang terbuat dari bahan spon ati dengan fokus penataan sanggul yang telah dibentuk
3. Pergelaran teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta dilaksanakan pada tanggal 18 Januari 2018, pukul 13.00 WIB di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta acara ini dihadiri oleh Wakil Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta, Ketua Jurusan PTBB, seluruh dosen tata rias dan dosen PTBB. Mayoritas penonton yang menyaksikan acara ini adalah mahasiswa, SMK, orang tua mahasiswa dan umum, pertunjukan yang berdurasi 95 menit. Pentas yang bertema Kudeta di Majapahit dikemas dalam pertunjukan *live/langsung* di panggung indoor berbentuk panggung dengan pendukung *backdrop* pura di sebuah kerajaan. Musik

pendukung pada saat pertunjukan berlangsung diiringi dengan gamelan atau musik tradisional *live*.

## **B. Saran**

Setelah melakukan pertunjukan teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta maka terdapat beberapa saran yang dilakukan sebagai acuan untuk pertunjukan yang akan dilakukan pada kemudian hari. Saran-saran tersebut antara lain:

### **1. Rancangan**

- a. Rancangan kostum, rias karakter dan sanggul sebaliknya dilakukan setelah mengetahui karakter dari tokoh yang akan diperankan, sehingga bisa untuk memahami, mengajikan dan menganalisis dari alur cerita pertunjukan.
- b. Membuat rias wajah karakter agar tahan lama dan tidak mudah luntur sebaiknya menggunakan *foundation waterproof*.
- c. Diharapkan mempertimbangkan pemasangan asesoris agar terlihat dari jauh dan tidak mudah lepas sehingga tujuan dari pemasangan asesoris pada rambut tercapai dan *tallent* merasa lebih nyaman.
- d. Penyimpanan kostum agar tidak rusak dan berceceran menjelang pentasannya sebaiknya dilakukan dengan cara menaruh di *box* tempat kostum dan asesoris sendiri.
- e. Saat melaksanakan rias wajah sebaiknya diperhatikan kenyamanan *tallent*. Pemasangan sanggul atau penataan rambut jangan sampai merusak rambut dan mengganggu *tallent* saat tampil.

## 2. Pergelaran

- a. Sebaiknya ada komunikasi yang baik dan efektif antara dosen, mahasiswa dan panitia pembantu sehingga tidak ada miskom.
- b. Sebaiknya proses persiapan pertunjukan dilaksanakan sesuai dengan jadwal yang ditetapkan dan *ontime*.
- c. Saran untuk rekan mahasiswa untuk persiapan pertunjukan diharapkan lebih kompak lagi dan tidak egois antara satu dengan lain.
- d. Saran untuk kepanitiaan diharapkan untuk lebih disiplin dapat berkerja sama dan tidak mudah menyerah.
- e. Sebaiknya mahasiswa yang akan melaksanakan pertunjukan memahami tokoh terutama dari karakter tokoh yang akan diperankan.
- f. Lebih berhati-hati dalam pemasangan kostum yang penggunaannya atau pemasangannya hanya menggunakan alat bantu seperti jarum.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adji, K.B. (2016). *Kudeta di majapahit*. Jakarta: Gramedia pustaka utama.
- Ahmadi. (1990). *Pengertian sinopsis*. Diambil dari  
<https://www.slideshare.net/mobile/SellaSimamora/ikhtisar>.
- Chodijah, Mamdy. K. (1982). *Desain busana*. Jakarta: Petra Jaya.
- Dharmaprawira, S. (2002). *Warna teori dan kreatifitas penggunaannya*. Bandung: ITB.
- Dewantara, K.H. (1945). *Budaya nasional*. Diambil dari  
<https://tamansiswajkt.wordpress.com/tagkebudayaan-menurut-ki-hadjar-dewantara/>. pada pukul 13.15 WIB.
- Elizabeth, R. (1580-1640). *Busana pementasan*. Diambil dari <http://m.detik.com/wolipop/read/2017/06/16/135101/3532941/233/ini-busana-yang-takpernah-dipakai-ratu-elizabeth-selama-91-tahun>. pada tanggal 8 januari 2018, Jam 13-13 WIB.
- Ernawati, Izwerni & Nelmeira, W. (2008). *Tata busana untuk smk jilid 1*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- (2008). *Tata busana untuk smk jilid 2* Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Hasanuddin. (2008). *Drama karya dalam dua dimensi*. Bandung: Angkasa.
- Ilahi. N. (2010). *Panduan tata rias kecantikan wajah terkini*. Yogyakarta: flash books.
- Jafar. (1991). *Teknik dasar pembuatan busana*. Jakarta: Dapertemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2002). *Busana*. Diambil dari melalui [kbbi.web.id](http://kbbi.web.id) pada tanggal 02 Febuari 2018 pukul 19.00 WIB.
- Karomah. P. (1990). *Tata busana dasar*. Yogyakarta: Ikip Yogyakarta.
- Kartika. D.S. (2004). *Seni rupa modern*. Bandung: Rekayasa sains.
- J-R Kehoe. V. (1992). *Teknik make up profesional untuk artis film, televisi dan panggung*. Japan: Japan International Cooperation Agency (JICA)

- Keraf. (19977). *Diksi dan gaya bahasa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Khasanah. (2014). *Unsur desain*. Diambil dari m.republika.co.id. pada tanggal 6 Januari 2018, Jam 12.00 WIB.
- Kusantanti. H. Prihatin, P.T. Wiana, w. (2008). *Tata keacantikan kulit*. Jakarta: Direktorat pembinaan sekolah menengah kejurusan.
- Maddy. K. (2010). *Kebudayaan tradisi*. Diambil dari <http://id.shvoong.com/humanities/arts/1990826-unsur-unsur-seni-Rupa/#ixzz1joiJ1c92>. pada tanggal 07 Desember 2017, Jam 15.00 WIB.
- Martono. (2010). *Mengenal tata cahaya seni pertunjukan*. Yogyakarta: Cipta Media.
- Penget. M. (2010). *Membuat perencanaan pagelaran*. Diambil dari [Http://senturi09.wordpress.com / 2010 / 07/ 04/membuat-perencanaan-Pagelaran/html/](http://senturi09.wordpress.com/2010/07/04/membuat-perencanaan-Pagelaran/html/). pada tanggal 09 Desember 2017, Jam 12.14 WIB.
- Priyanto. W.P. (2004). *Tata teknik pentas*. Yogyakarta.
- Ruswoto. H.I. (1999). *Tata kecantikan rambut tingkat trampil*. Jakarta.
- Santosa. E. (2008). *Seni teater jilid 1*. Jakarta: Dapertemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Santoso, E. (2008). *Seni teater jilid 1 untuk smk*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah.
- (2008). *Seni teater jilid 2 untuk smk*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Satoto. (2012). *Analisis drama dan teater*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Samuel. (1964), Hendro. (2010). *Jenis-jenis stage lighting*. Diambil dari <http://nadapromotama.com/mengenal-jenis-lampu-panggung-sebelum-anda-menyewanya/>. pada tanggal 24 Desember 2017, Jam 18.00 WIB.
- Sugiyanto. (2005). *Kesenian smp jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Suhersono, H. (2005). *Motif geometris*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Surtiretna. (1993). *Anggun berjilbab*. Bandung: Mizaa.

- Siswanto, S.P. (2017). *Mentari pagi di bumi wilwatikta*. Yogyakarta.
- Thowok, D.N. (2002). *Stage make-up*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Tilaar, M. (2009). *Basic personal make-up*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Tylor, E.B. (1871). *Pengertian budaya*. Diambil dari <http://www.artikelsiana.com/2015/08/pengertian-kebudayaan-menurut-para-ahli.html?m=1>. pada tanggal 19 Desember 2017, Jam 10.00 WIB.
- Widarwati, S. (1993). *Desain busana 1*. Yogyakarta.
- Widjiningsih. (1982). *Desain busana untuk smkk/smtk*. Jakarta: Depdikbud.
- William, S. (2017). *Pengertian budaya*. Diambil dari [https://id.m.wikipedia.org/wiki/Stefan\\_William](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Stefan_William). pada tanggal 23 desember 2017, Jam 13.15 WIB.
- Zaman, M. H. (1943). *Kostum barat dari masa ke masa*. Jakarta.

# LAMPIRAN

Lampiran Foto 1. Pada saat pertunjukan



Foto bersama Talent  
(Dokumentasi: Ade Roro Sekar Puspitasari, 2018)



Foto Tokoh Ra Kuti  
(Dokumentasi: Ade Roro Sekar Puspitasari, 2018)

Lampiran 2. Pada saat grand juri



Foto bersama talent  
(Dokumentasi: Ade Roro Sekar Puspitasari, 2018)



Foto bersama pembimbing  
(Dokumentasi: Ade Roro Sekar Puspitasari, 2018)

Lampiran 3. Foto bersama



Foto bersama Srikandi 2015  
(Dokumentasi: Ade Roro Sekar Puspitasari, 2018)



Foto persembing  
(Dokumentasi: Ade Roro Sekar Puspitasari, 2018)



**PROGRAM STUDI TATA RIAS DAN KECANTIKAN  
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
MARET 2018**